

电子游戏 虚拟偶像

动漫大辞典

Encyclopedia of Animation Comic and Game

动漫大辞典编辑室 编著

3

动画·漫画·游戏·轻小说·业界全制霸！

第3卷

三十多位资深动漫人联手精心打造的权威读物

无论ACG菜鸟还是深宅达人都需要的资料宝典

最权威的动漫辞书型工具书

电子游戏篇

虚拟偶像篇



航空工业出版社



日系动漫游戏文化权威研究
电子游戏 虚拟偶像
动漫大辞典
Encyclopedia of Animation Comic and Game
动漫大辞典编辑室 编著
3
航空工业出版社



日系动漫游戏文化权威研究
电子游戏 虚拟偶像
动漫大辞典
Encyclopedia of Animation Comic and Game
动漫大辞典编辑室 编著
3
航空工业出版社

动漫大辞典

Encyclopedia of Animation Comic and Game

③ 电子游戏　虚拟偶像

动漫大辞典编辑室 编著

航空工业出版社

北京

内 容 提 要

本书系统介绍日本动漫产业发展，从电子游戏虚拟偶像等诸多方面详尽地整理了日本动漫产业相关的各种知识与信息。本书可以使动漫爱好者更加系统地了解到这一新兴产业的过去、现在和未来，也使致力于投身国产动漫行业的读者们更加清晰地看到中国动漫发展之路是有迹可循，从而更好地推动行业的前进与发展。

图书在版编目（C I P）数据

动漫大辞典. 3，电子游戏　虚拟偶像 / 动漫大辞典编辑室编著. -- 北京 : 航空工业出版社，2014.10
ISBN 978-7-5165-0583-0

Ⅰ. ①动… Ⅱ. ①动… Ⅲ. ①漫画—研究—日本
Ⅳ. ①J218.7②J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第221755号

动漫大辞典. 3，电子游戏　虚拟偶像
Dongmandacidian. 3，Dianziyouxi Xuniouxiang

航空工业出版社出版发行
（北京市朝阳区北苑2号院　100012）
发行部电话：010-84934379　　010-84936343
北京艺堂印刷有限公司印刷　　全国各地新华书店经售
2014年10月第1版　　2014年10月第1次印刷
开本：787×1092　1/16　　印张：16　　字数：281千字
印数：1—11000　　定价：49.80元

相关的
致力于
进与发

CONTENTS

ACG大辞典3 动漫

电子游戏　虚拟偶像

CONTENTS ACG大辞典3 动漫

CONTENTS ACG 大辞典3 动漫

Encyclopedia of ACG

序

“动漫”就仿佛一片新大陆、新世界，充满着各种各样的新鲜与奇妙。

这里熙熙攘攘，来自各地的“勇者”们汇聚于此，在这里探索找寻着属于自己的乐趣与伙伴。

各位探险中的勇者们，大家还好吗？

现在你正捧在手上的，是《动漫大辞典》的第三卷。在前两卷中，我们已经为大家介绍了动画、漫画、轻小说、动漫周边和各类与动漫有关的音乐演出活动，相信大家对日本动漫王国的产业链已经有了一定的认知。诸位是不是觉得还少了些什么呢？没错，既然是“ACG”（动画漫画游戏），“Game”当然不能少了！本卷第七章中要向各位介绍的，便是与动漫相关的另一大产业——电子游戏。从街机到掌机、从电视到电脑，电子游戏的平台各式各样，游戏种类也五花八门，越来越多的人喜欢上了这种新鲜而又有趣的娱乐方式。在本章中，我们为大家讲述了电子游戏发展历史，也介绍了各种硬件软件知识，还会带大家去领略不同类型游戏的魅力哦！

在第八章中，我们将为大家着重介绍动漫产业中应运而生的产物——虚拟偶像。说到“虚拟偶像”，首先想到的当然就是我们“世界第一的公主”初音未来了，这位红遍全球各地、开过多场演唱会的虚拟歌姬已经成为了“虚拟偶像”的典型。其实，除她之外还有很多其他的虚拟偶像，他们不论是团体还是个人，都有着自己的故事，也都在自己的舞台上绽放着光彩。“偶像大师”和“μ's”这两个团体还有过专属于自己的TV动画。看完本章你说不准也会成为他们的粉丝哦！

接下来，就来继续我们的“动漫之旅”吧！祝各位旅途愉快！

编者
2014年6月


HP
SP
Illustrotion:白金水道水

Encyclopedia of ACG

第七章 电子游戏

游戏，是人类的天性 玩就要玩得足够精彩

电子游戏又称视频游戏或者电玩，是指人通过电子设备（如电脑、游戏机及手机等）进行的一种娱乐方式。电子游戏不单单是一种娱乐，已经成为了一种文化现象。各方面研究表明它对社会产生影响深刻，负面观点认为其限制青少年的身心发展；电子游戏已经成为了人们生活中常见的一种娱乐方式。

简述／日本电子游戏

Electronic Game

PROFILE

电子游戏

在本章中，我们将为大家介绍电子游戏的历史、五花八门的主机平台、各具特色的游戏类型，已经身为玩家绝对不可错过的代表作品。

电子游戏是什么

“ACG”——其实就是动画（Anime）、漫画（Comic）和游戏（Game）这三个词首字母的合称。正所谓动漫游戏不分家，许多人往往是同时涉足和喜欢这三种的。在本章中，我们将为大家详细介绍游戏、尤其是日本游戏的诸般种种。



电子游戏的定义

电子游戏（Electronic games）又称视频游戏（Video games）或者电玩游戏（简称电玩），是指人通过电子设备（如电脑、游戏机及手机等）进行的一种娱乐方式。

电子游戏在20世纪70年代开始一种商业娱乐媒体被引入，成为了20世纪70年代末日本、美国和欧洲一个重要的娱乐工业的基础。在1983年美国游戏业萧条事件及继而重生后的两年，电子游戏工业经历了超过两个年代的成长，成为了获利达100亿美金的工业，并与电影业竞争，成为了世界上获利最多的娱乐产业。

在电子游戏的形成和发展的过程中，与其载有着很大的关系。许多电子游戏都是从传统游戏中继承来的，其中图版游戏对电子游戏的发展产生了很大的影响，而目前仿真度极高的视频游戏已经成为了主流游戏。多数20世纪末的学生都曾接触或受到此类活动影响。

时至今日，电子游戏和动漫等其他物品一样，早已成为人们生活中最常接触的娱乐形式之一。由于电子游戏的普遍性，人们对它各方面的研究也是层出不穷。在早些年头，舆论方面的主要观点就是认为电子游戏会限制青少年的身心发展。然而这些年来，越来越多的人们倾向于认为只要掌握好适度的原则，电子游戏也能对人们起到积极的促进作用。美国军方甚至专门制作了帮助士兵们进行日常模拟训练的电子游戏，由此可见一斑。



第九大艺术

通常人们谈论的艺术，主要包括绘画、雕塑、建筑、音乐、文学、舞蹈、戏剧这七大类。后来，由于电影这一新形式的出现，使得人们开始将其称之为第八大艺术。那么，有没有第九大艺术呢？答案是有的——当然，权威性有限。将游戏称为“第九大艺术”的提案，是我国的吴冠军在担任专栏作家时的提法。这位老兄曾担任过商业网络公司的首席执行官，后就任上海复旦大学社会科学高等研究院，并任墨尔本莫纳什大学中国研究中心研究员。严格来讲，国际社会并没有将电子游戏等于第九大艺术作为一项公认的事，不过对于广大热爱游戏的玩家来说，倒不失为一种激励。

其实，不管游戏是不是真的够资格被评为“第九大艺术”，对于广大玩家而言，是不是真正好玩才是最重要的。可玩性，始终是评价一款游戏的最核心指标。

电子游戏的历史

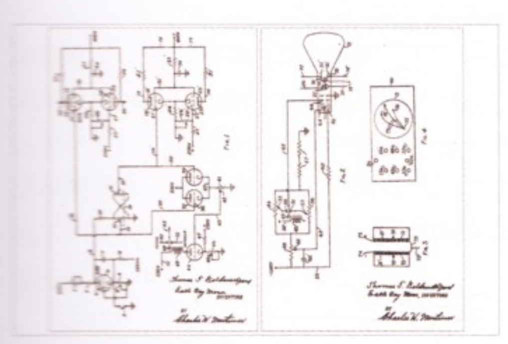
从最早的游戏发明后到现在，已经过去了半个多世纪的时间。原本只是被欧美的实验室人员闲暇时用来打发时间的小东西，却早已在不经意间成为了一项影响力深远而巨大的娱乐形式。在本部分的内容中，我们将为大家介绍电子游戏的起源、发展历史，以及其对未来的畅想。

Chapter 01 电子游戏的起源

和其他古老的传统艺术或娱乐形式比较起来，诞生至今才只有半个世纪历史的电子游戏自然还是“新人”一枚。然而和其他飞速发展的电子产品一样，电子游戏的历史也是波澜壮阔的。而提到电子游戏，自然要从它的起源说起。

最早的电子游戏

相信大家都对最早的电子游戏是哪一款颇有兴趣，只是被冠以这个头衔的电子游戏却是有好几款，这主要取决于对电子游戏确切定义的一些分歧所导致。



↑最早的电子游戏设计图，这种基于硬件汇编的娱乐方式在如今的人们眼中，看起来自然是太过原始和简陋了。

从时间上来讲，最早的电子游戏应该是由美国人汤玛斯 · T · 沟史密斯二世与艾斯托 · 雷 · 曼所发明的《阴极射线管娱乐装置》。确切来讲，这并不是游戏的正式名称，而是他们在 1947 年 1 月 25 日申请并于 1948 年 12 月 14 日通过的一款专利。该设计描述用了八颗真空管以模拟导弹对目标发射，包括使用许多旋纽以调整导弹航线与速度。因为当时电脑图形无法以电子化显示，小型目标仍旧以单层透明版画上后覆盖于屏幕上。

听到“阴极射线管”这个名词，相信许多人都是耳熟能详的了，那不就是“CRT”吗？早些年那些大块头的电脑显示屏全是清一色的 CRT，和现在人们普遍使用的轻薄液晶显示器比起来简直是臃肿不堪。但在当时，CRT 可是非常先进的东西，而这款“游戏”就是利用 CRT 作为图像输出设备来设计的。只不过，这款游戏从来都没有被市场化和进行过公开销售。

《西洋跳棋》

1951 年 2 月，克里斯托弗 · 史差切试着运行他为英国国家物理实验室里的 Pilot ACE 电脑所写的《西洋跳棋》(Chess) 的程序。运行的结果是——该程序超过硬件内存容量。也就是说，英国国家物理实验室的电脑无法运行他编写的跳棋游戏。听上去是不是特夸张？不过考虑到当时的计算器硬件性能水平，就不是那么难以接受了。

后来，同年 10 月，史差切在位于曼彻斯特的机器上重新编写了他的程序。由于这回的机器配置了容量较大的内存，再加上他在程序上的精简和优化，终于使之得以成功运行。当然，这也纯粹是个自娱自乐的作品。


↑早期的电子游戏大多是科学家或者实验室的研究人员为了打发时间而制作的，玩法也都让人匪夷所思。

《OXO》

《OXO》是一个图形版本的井字棋，由 A.S. 道格拉斯于 1952 年在剑桥大学制作，目的是来展示其人机互动的研究论文。它在 EDSAC 电脑上，被开发，而该电脑的运作原理是通过阴极射线管显示内存内容，玩者用转盘操作以对抗有基本人工智能的电脑。

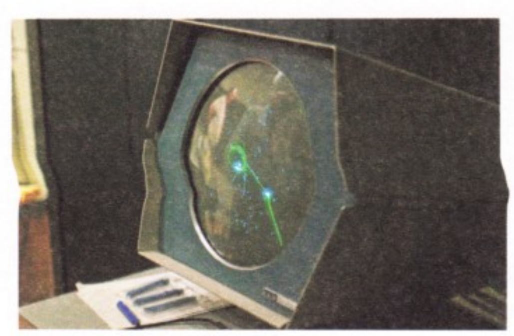


↑这大概就是游戏手柄最早的雏形了吧？通过旋钮来控制示波器上的图线，图上二人看起来似乎是玩得不亦乐乎。

《OXO》在美国被称为“Tic-Tac-Toe”，在我国则通常被叫做井字棋、过三关等，是一种纸笔游戏。两个玩家，一个打圈 (O)，一个打叉 (X)，轮流在 3 乘 3 的格上打自己的符号，最先以横、直、斜连成一线的人则为胜。这个最古老的电子游戏版本的《OXO》，现在看起来简单，在当时却是难能可贵的突破了。值得一提的是，由于这款游戏的传播范围相对之前的几款也宽广不少，并且在娱乐性上也是有明显提升，也有说法认为《OXO》是最早的电子游戏，并将之前那些“电子游戏”划分为“程序”。

《双人网球》

《双人网球》是一款在 1958 年开发、于示波器上运作、模拟网球或乒乓球的游戏，由美国物理学家威廉 · 辛吉勃森设计与发明。《双人网球》在电子游戏历史上十分重要，也有不少人认为它才是用图像显示的第一个电子游戏。它曾被放在纽约布鲁克海文国家实验室以供访客娱乐。


↑尽管显示设备非常之简陋，甚至看上去像是雷达，但这仍旧可以算是最早使用图像显示的电子游戏了。

《双人网球》显示了个简化的网球场侧视图，其卖点在于将一个重力控制的球得打过“网”，而不像其后继者《乓》那样的上视图。该游戏提供两个盒子状控制器，都配备了轨道控制旋钮，以及一个击球的钮。直至《双人网球》于 1959 年被拆除前，它总共陈列了两季。

这款《双人网球》最大的特色就在于专门配备的两个盒子状遥控器，这也是以后作为游戏控制器的手柄等硬件的原型。通过这样专门的装置，使用者的代入感就得到了大幅增强，操作便利性上也是有着明显提升，娱乐性也提高了许多。

《宇宙战争》

上面介绍的这几款最早的电子游戏有一个共同特征，那就是通常是由科学家或是科研人员利用闲暇时间在研究所或是实验室内所制作的。而到了 20 世纪 60 年代，没被开发出来的游戏主要为电脑游戏，并且是由个人嗜好在大学里的电脑上开发和运行。由于早期电脑硬件的有限使用权使这些游戏的数目寥寥可数，也

容易被后世所遗忘。

1961年，包括史蒂夫·鲁梭在内的一班学生，于麻省理工学院里在当时的一部新电脑DEC PDP-1中写了一个名为《宇宙战争》（Spacewar!）的游戏。该游戏让两名玩家对战，它们各自控制一架可发射导弹的太空飞行器，而画面中央则有



↑这个大概可以算是最早专门为玩游戏而制作出来的硬件设备了，现在只能作为纯粹的收藏品供起来……

个为飞行器带来巨大危险的黑洞。这游戏最终在新DEC电脑上发布，及在随后早期的互联网上发售。《宇宙战争》被认为是第一个广为流传及具影响力的电子游戏，并且也是电子游戏史上的一大里程碑。

《追击》与"奥德赛"

1966年，拉夫·贝尔首开先河创造了一个在标准电视上显示的简单电子游戏:《追击》(Chase)。由于得到了贝尔的帮助，比尔·哈里森制造了光线枪并且于1967年与比尔·鲁斯克共同开发了几个电子游戏。拉夫·贝尔继续研究开发电子游戏机，直至1968年一个可运行几个诸如乒乓球及射击等不同游戏的原型机出现。

不过拉夫·贝尔的成就不止这些，他后来发明了堪称是全球第一款家用电子游戏机的"奥德赛"（Odyssey）。它的首次演示是在1972年5月24日，并且于同年八月正式发行。在日期上比雅达利的"乒乓"游戏平台早了三年。这台原型机通称"棕盒"（"Brown Box"），现在在美国华盛顿特区的美国国家历史博物馆的史密森尼学会展出。

《太空旅行》

1969年，AT&T的电脑程序员肯·汤普逊写了一个在Multics系统上运行、名为《太空旅行》（Space Travel）的游戏。游戏中模拟了太阳系中不同行星的环境，玩家需要控制一艘航天器降落于行星的地面上。

AT&T后来取消了Multics计划，汤普逊将游戏转换为Fortran码，在通用电气GE 635大型电脑的GECOS运作系统上运行。但在这系统上运行的成本大约为一小时75美元，因此汤普逊想寻找一个体积更小、价格更便宜的电脑使用。他找了尚未被充分利用的PDP-7，开始与丹尼斯·里奇一起把游戏转换为PDP-7的汇编语言。在学习开发该机器的软件的过程中，对于UNIX操作系统的开发开始了，《太空旅行》也就被称为UNIX的第一个应用程序。

作为后来成为全球第一大开源操作系统的UNIX，谁能想到它的诞生竟然和一款神奇的早期电子游戏还有着如此千丝万缕的联系呢？

从最早的电子游戏诞生至此，都可以算是电子游戏史上的拓荒时代。那个时候的游戏相较于如今的而言，就如同原始的石器时代。但正是因为有了这些尝试者，才造就了后来的游戏盛世。

Annotation
名词注释

专为游戏而生的NIMROD：1951年4月5日，由费伦蒂制作的计算机"NIMROD"在英国的不列颠节上展出。这台计算机使用的是一排灯泡作为显示器，不过最有意思的地方则在于，它之所以被制作出来，就是为了玩一款名为《Nim》的游戏。这也是第一台专门为了玩游戏而制作的计算机了，因此有必要被特别提出来呢。



电子游戏的发展与繁荣

最早的第一款电子游戏诞生，之后的二十余年中电子游戏产业其实并没有太大的发展。关于这一点，可以从上面介绍过的作品中看出来，既简陋又缺乏足够的娱乐性，商业化的更是少之又少，纯粹是在小圈子里交流用的。然而，进入20世纪70年代之后，电子游戏开始一次又一次地取得了长足的进步，并最终发展成了如今席卷全球的一种大众娱乐形式。

街机黄金年代开始

从20世纪70年代开始，电子游戏的发展分开到了不同的平台领域，例如街机、大学电脑、掌机与家用电脑等平台。

1971年9月，一款名为《初代小蜜蜂》（Galaxy Game）的游戏被安装在美国斯坦福大学的学生活动中心里。以《宇宙战争》为蓝本的《初代小蜜蜂》是第一个投币式电子游戏机，只建造了一部，以PDP-11/20及向量显示终端机运作，次年被扩充为能够处理4至8个终端的机器。

同样是1971年，诺兰·布什内尔与泰德·巴内建造了《宇宙战争》的投币式街机版本，并且称其为《电脑空间》（Computer Space）。Nutting Associates取得该游戏授权并大量制造了1500部，于同年11月发行。该游戏虽因种种困难并不成功，不过它树立了标杆：是第一个大量制造并供商业销售的电子游戏。

雅达利与吃豆人

布什内尔与巴内于1972年创立了著名的雅达利公司（Atari）。首个获得了成功的街机是Atari的《乒》（Pong），游戏跟打台球差不多：于近场地中央开球，球随后往其所在的那边底线移动，每个玩家必须操控球拍将球击回给对手。

街机工业随着1978年日本TAITO公司的《太空侵略者》（Space Invaders）的发行而踏进黄金年代。这款游戏十分成功，并吸引了几十个制造商进入了市场。同年，雅达利发行了《爆破彗星》。随着《吃豆人》（Pac-Man）等作品的诞生，彩色街机变得更加流行了起来。在黄金时代，经常可

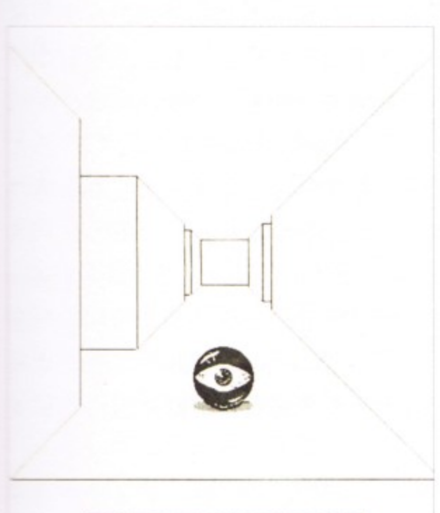


←这就是早期的街机，无论是显示屏还是操作面板都非常的原始，但仍旧受到了不少玩家们的欢迎。

Annotation
名词注释

大学大型电脑：大学大型电脑游戏的发展起始于1970年代早期。
1、PLATO是个由伊利诺伊大学设计的教育性计算环境，于Control Data Corporation制造的大型电脑硬件上运行。不同PLATO系统间的游戏交流。
2、DECUS是个Digital Equipment Corporation（DEC）电脑使用者群组。它同时兼具发布与在各种型号DEC电脑上执行程序的功能。

以在商场、传统杂货店店头、餐厅或便利商店中看到街机。



←利用黑白色的线条构筑而成的3D迷宫，想要成功走出去可不是一件简单的事情哦。

大学电脑游戏代表作

1971 年：丹 · 戴格劳在波莫纳大学 DEC PDP-10 大型电脑上开发了第一个电脑棒球游戏。玩者可管理单独一场比赛，或者模拟整个球季。

1971 年发表的《星际旅行：原初系列》是 MIT 操作 Sigma 7 小型电脑的麦克 · 梅菲尔所开发的游戏方式。玩者通过在屏幕或者列表机印出纸张上的一系列的小银河区域“地图”来进行游戏。它是被学生们自发地移植到多种硬件平台上的第一款代表作。1974 年，开发自美国国家航空航天局埃姆斯研究中心 Imlac PDS-1 平台上的《迷宫战争》（Maze War）与 PLATO 上的《太空模拟》（Spasim），是早期多玩家三维第一人称射击游戏的先锋实例。

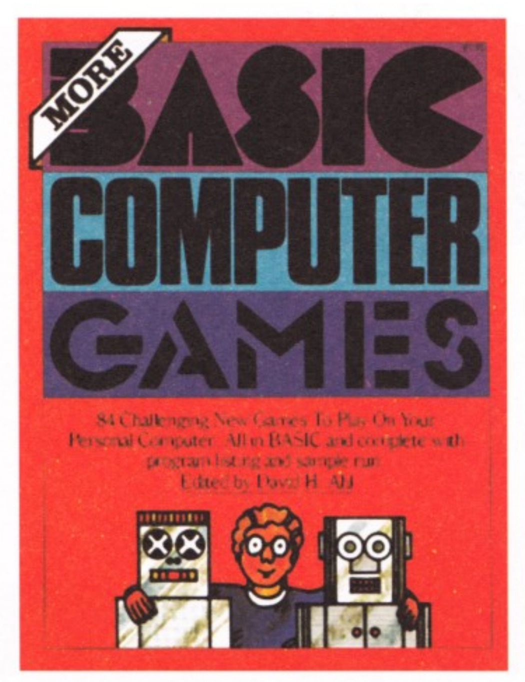
1974 年，布莱特 · 福特纳与其他程序设计师开发了《空中缠斗》（Airfight）作为教育用飞行模拟器。为了让游戏更有趣，程序设定所有的玩家共享同一片天空玩家、操作他们选定的军用喷射机、搭载个人爱用的武器与燃料组合、并以击落其他玩家为游戏目标。

1975 年，威尔 · 克罗什编写了第一个我们今天称之为文字冒险游戏的程序——《洞窟历险》（Adventure），它在 PDP-10 上使用 Fortran 程序语编写。玩家通过像文字命令之类的简单句子来操控游戏，及取得文字描述作为输出。

1975 年：克莱蒙研究学院的学生戴格劳在 PDP-10 大型电脑上写了第一个电脑角色扮演游戏《地下城》（Dungeon）。

虽然该游戏以文字显示，不过它是第一个使用视野可见图形概念、从上而下显示游戏队伍已经拜访过或者视野可见区域的地下城地图、加入照明区与黑暗区、精灵与矮人间不同的视力等技术的游戏。

1977 年：克尔顿 · 芬灵与约翰 · 泰勒编写了第一版的文字空战游戏《Air》，是后来《空战神兵》（Air Warrior）这款游戏的最初雏形。他们后来创立了第一家成功的网络游戏公司 Kesmai。



↑随着个人电脑开始普及，不少厂商也将目光移向了这里。个人电脑逐渐成为了早期游戏的主力平台。


↑Atari2 · 600绝对是20世纪70年代人气最旺的游戏主机了，上面诞生了许多的游戏作品。


↑那时候的手柄上，控制角色移动方向的并不是后来的方向键，而是圆形的大号旋钮。


↑众多的按键初看上去让人有些手足无措的感觉，但习惯了之后玩起来倒也没有那么的别扭。

家用电脑游戏的兴起

尽管早期电子游戏发展的成果主要在于街机和家用游戏机上，70与80年代迅速发展出来的家用电脑也为它们的拥有者提供了编写简单游戏程序的机会。于是新电脑的同好会很快组成，游戏软件也跟着雨后春笋般的冒出头来。

不久以后，大部份的这些游戏通过不同的渠道发布，如将游戏的源代码印在书（如大卫 · 欧尔的《Basic Computer Games》）、杂志（如《Creative Computing》）或大事报上，让使用者可以自己输入源代码。早期苹果、Commodore、Tandy及其他的电脑上有很多要使用者自行输入源代码和编写的游戏。

另一个发布渠道是通过软盘、录像带及只读内存卡带的销售和邮递。没多久这种家庭手工业便成形，业余程序员可通过本地商店的货架或邮递去贩卖装在塑胶袋中的软盘。

最初的三大家用游戏机

在最早期的家用机上，单一或者多个游戏的电脑代码是写死在微芯片上的，无法额外加入游戏。在20世纪70年代中期前，电子游戏跟卡带脱不了关系。程序被烧录在只读内存芯片上然后封装入塑胶外壳的卡带中，而这些卡带可以插入家用机的插槽里。一旦卡带插上插槽，内建于游戏机里的一般用途微处理器便读取卡带里的内存并执行存放在其中的任何程序。比起早期只能随家用机发行的区区几个游戏，消费者现在可以囤积丰富的游戏卡带馆藏。

Annotation
名词注释

1983年的电子游戏大萧条：1983年末至1984年早期，北美制造家庭电脑与电子产品的几间公司纷纷破产，终结了电子游戏的第二世代。萧条的原因包括一些如《E.T.外星人》及Atari 2600版本的《吃豆人》等低质素游戏的制作，后来人们发现《吃豆人》的产量更被发现比Atari 2600主机的产量还要多！数千个卡带被Atari往新墨西哥州的垃圾掩埋场里填。

1977 年，雅达利发行了名为 Video Computer System (VCS) 卡，以带为主的游戏机，后来将之改称为 Atari 2600，9 个游戏被设计在其中并在假期季节发行，迅速成为所有早期游戏机当中最受欢迎的一款。

1980 年，美泰儿发行了 Intellivision，有一个特殊 10 位元宽度指令的中央处理器，而且其暂存器 16 位元宽。这个画质优于先前 Atari 2600 的系统，火速受到欢迎。

1982 年，市面上出现一款更强大的机器：ColecoVision。该机器的销售量亦随之起飞，不过由于市场上同时出现三款主流游戏机，以及大量充斥的劣质游戏开始挤爆零售货架，这种情况腐蚀了大众对电子游戏的兴趣。1982 年过后不到一年，供过于求让市场面临崩溃。

80 年代早期的代表作品

在 20 世纪 80 年代早期，某些游戏从现有街机中照搬，运用在性价比较低的家用电脑上，这种模式仍持续至今。1980 年代主要娱乐用电脑都于 1982 年登场，如：Commodore 64、Apple II，以及 ZX Spectrum。由于超过 15 年的经营，Apple II 拥有约总共 20000 个程序，使其稳坐 8 位元电脑总体来说最多软件的宝座。

↑3D 怪物迷宫是家用电脑上的第一个三维游戏，玩家在 3D 迷宫中探险的同时还要面对各种怪物的攻击。

街机的黄金年代在 20 世纪 80 年代到达了顶峰，很多在技术或类型上进行了革新的游戏在 80 年代前几年纷纷出现。1980 年的《捍卫者》创建了卷轴射击游戏类型，也是第一个在玩家视野以外会有事件发生的游戏，使用雷达显示出整个场景的地图，《终极战区》利用线框向量图形创造了第一个真正的三维游戏世界；《3D 怪物迷宫》是家用电脑上的第一个三维游戏；《戴格拉斯地下城》则添加了各种类型的武器与怪物。细致的音效、和一个“心跳”的血条。

《一级方程式赛车》利用平面贴图伪三维图形首创了“车手尾视模式”，这种形式被保留下来广泛沿用到即使真正的三维图形成为赛车游戏的标准时。《吃豆人》是第一个在主流文化上广受欢迎，并且是第一个游戏角色以本身形象获得大众肯定的游戏。1983 年的《龙穴历险记》是第一个镭射影碟游戏，开发者引入了全动态影像到此电子游戏中。罗伯塔 · 威廉丝在 1980 年制作了 Apple II 上的游戏《谜之屋》，是家用电脑上的第一个图像冒险游戏，图像完全采用了静态单色图形，界面沿用了文字冒险的键入命令。

早期网络游戏

电子布告栏系统（Bulletin Board System，缩写 BBS）在 20 世纪 80 年代十分流行，因此有时被用来当作网络游戏进行的平台。

最早期如在 20 世纪 70 年代晚期到 20 世纪 80 年代早期的系统有着粗糙的纯文字界面，不过后来的系统利用终端控制代码可达到虚拟图形界面的目的。许多 BBS 开放玩家通过这些界面来进行游戏，游戏类型从文字冒险到赌博游戏如二十一点。

这些角色扮演的游戏就是 MUD，即“多用户地下城”（Multiple User Dungeon）的缩写，这些游戏最终进化成了今日众所周知的 MMORPG（大型多人在线角色扮演游戏）。

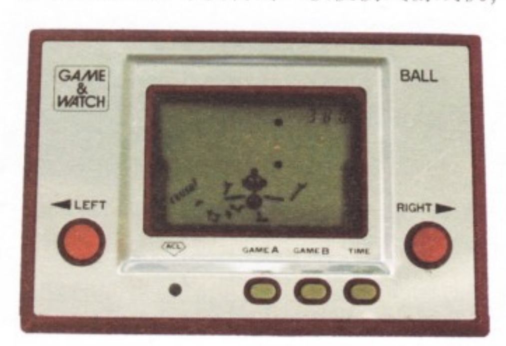


↑这就是早期的文字MUD游戏，看着非常简陋，但当时的许多玩家们却玩得相当上瘾。

商业在线服务也开始逐渐兴起，一开始时是类似BBS般的纯文字界面，并随着时间往世代末推移利用专用软件达成的全图形环境推广到各个家用电脑平台。流行的文字为主的服务包括CompuServe、The Source与GEnie，限定平台专用的图形服务包括给Commodore 64用的Quantum Link、给Apple II与麦金塔用的AppleLink、以及给IBM PC用的PC Link。这些服务最后整合成美国在线（AOL）以及其竞争服务对手Prodigy。

Game & Watch 与 LED 掌机

Game & Watch是日本著名游戏公司任天堂在1980年至1991年发售的一款便携式游戏机，由横井军平负责设计。其主要特色为一部主机备有一款特定的游戏，在液晶显示器上显示，并且还备有时钟和闹钟功能。大部分的机种分别有“GAME A”与“GAME B”的按钮，Game B通常是Game A的更难更快版本。



↑任天堂推出的Game & Watch液晶屏掌机，一度在人群中掀起了热潮，早期的机型是不可更换游戏的。

这种液晶显示器可携游戏机的成功，刺激了另外几十间游戏与玩具公司，使其开始制造它们自己的可携游戏机，当中有很多原封不动地照抄Game & Watch的游戏。改良了的LCD技术使新的可携游戏机比LED或VFD更可靠及拥有更低的耗电量，当中大部份只需要手表电池便可使用。它们的体积比LED游戏机还要小得多，甚至可以像手表一样戴在手腕上。

任天堂的红白机时代

1985年，北美的电子游戏市场因任天堂在亚洲外被称为任天堂娱乐系统（Nintendo Entertainment System，缩写为NES）的8位元FC游戏机（任天堂红白机）的发行而复苏。该机随机销售的游戏《超级马里奥》，也立即大卖。



↑在我国又被称为“红白机”的任天堂八位家用主机Famicom，可以说是一个伟大时代的经典标志。

FC的热潮席卷了日本和欧美，它更是当年中国无数骨灰级玩家的最爱。在长达近10年的时间

Annotation
名 词 注 释

最初的《最终幻想》：在DQ作为日本国民RPG的第一作发售并获得大卖后，同时期的日本公司史克威尔却是业务不佳，该公司成员坂口博信在1987年决定制作该公司最后的游戏，名为《最终幻想》。它是个效法《勇者斗恶龙》的角色扮演游戏，《最终幻想》的卖座拯救了史克威尔，使其免于破产，后来该游戏成为了主机商心里最成功的RPG游戏。

里，尽管无论是在日本还是美国，许多厂商都推出了在性能上远强于FC的游戏主机，但在FC豪华的游戏软件阵容面前几乎全都溃不成军。尽管它们也有着一定数量的用户，但相较于FC而言，双方根本就不在同一个等级上。

在新的游戏机里，手柄取代了摇杆、旋钮及键盘，成为了系统所包括的默认游戏操纵器。一个有8个方向的方向键和2个或以上的动作键的手柄设计成为了当时的标准配件。

1986年，《勇者斗恶龙》系列的第一部作品发行，在日本文化上制造了奇迹，这杯作品又被称为国民RPG。同时期，《赛尔达传说》系列的第一款作品在1986年于FC游戏机上登场，小岛秀夫的首部作品《合金装备》也于1987年在MSX2电脑上发行，该作不久便被移植到了FC游戏机上。CAPCOM于1989年在FC游戏机上发售了《甜蜜的家》，该游戏成为了生存恐怖游戏类型的先驱。1988年，任天堂出版了《Nintendo Power》杂志创刊号，成为专为电子游戏的而出版的杂志。

游戏制作的好莱坞化与对策

如果说80年代是游戏产业的成长期，那90年代就是它往好莱坞式格局——制作预算水涨船高、与越来越多的出版商联合、输家慢慢地被拆分与吸收的成熟的年代。随着这种情况发生，许多原本曾经红极一时的游戏作品，由于不适应这种大制作大包装式的游戏开发方式而逐渐淡出了人们的视野。

90年代早期，共享软件流通是一种让较小的开发者出版它们制作的游戏的流行方法，这种方法方便了消费者，可以让他们先试玩部分内容再决定是否购买整个游戏。这类可放在一片磁盘上的试玩包于许多小卖店十分普及，通常才卖几块钱而已。因为共享版本本质上来说是免费的，其成本就只不过是磁盘的价格与最少的包装费用而已。

随着90年代中期游戏容量的迅猛增加，将其再塞进几片磁盘的做法变得不太可行了。同时，共享软件游戏随后被较短的体验版（通常一或两关而已）取代，体验版通过随电玩杂志的免费CD附送并通过互联网下载。



↑当年的共享软件是通过刻在磁盘上的方式进行流通和销售的，后来随着容量的增加而不得不改变措施。

多人对战游戏的兴起

1992年，即时战略游戏（RTS）《沙丘2》发行。虽然不是该类型游戏的第一作，不过它为后来销售奇迹RTS游戏如《魔兽争霸》、《命令与征服》以及《星际争霸》定下了这类游戏的标准技巧。即时战略游戏的特色是一种使用鸟瞰式的视角、有一个“小型地图”，以及对一支军队经济发展及军事行动上的控制，许多由本作创下的RTS游戏规则被沿用至今。



↑显卡等个人电脑硬件设备性能的飞速提升，使得多人对战游戏等类型开始兴起，成为当时的主流。

1996年，随着3dfx的Voodoo芯片上市，引领了第一个个人电脑上使用的平价3D加速卡的诞生。在加速卡里，专为3D渲染的子卡任务较精细，他们负责三维图形计算，这可以让忙碌于处理游

戏逻辑与所有图形工作的CPU腾出空来以显示更细致的图形。第一人称射击游戏就变成新3D硬件发展的主要领导力量。

Id Software1996年开发的游戏《雷神之锤》是互联网第一人称对战游戏的先驱。在此之后其他游戏类别也开始提供在线对战。

街机游戏的衰退

到了90年中后期，随着16位元与32位游戏主机的面世，家用电子游戏机的画质愈发的接近街机效果，越来越多的玩家宁愿苦等受欢迎的街机游戏移植到家用机里也不愿去街机厅里投币一试。街机最后一次的狂潮是在90年代早期的《街头霸王2》出现后，由此引发了格斗游戏热潮，例如众所周之的《拳皇》、《侍魂》等系列。随着后继的街机数量衰减，许多游乐场被迫关门，传



↑CAPCOM的《街头霸王2》开创了街机2D格斗游戏的热潮，无数的玩家为之在街机厅中废寝忘食。

统的投币式电玩市场大幅缩水。

那些过去街机留下来的空位部分被某些专门提供干净、安全的环境，以及昂贵的游戏控制系统的大型游乐中心所填满。这些街机作品通常是跟运动（如滑雪、赛车）相关，或者是音乐游戏如《劲爆热舞》，这些作品从街机市场份额挖走了大块份额。当初，DDR这样的跳舞毯游戏就曾经风靡全球并席卷我国各地，成为了热门现象。

由于传统街机游戏的淡出，开始出现一些专门针对成人开发的街机游戏场所，它们以附带酒吧或是其他服务的形式出现。例如，美国的“Dave & Buster's”与“GameWorks”就是两家这种性质的大型连锁店。而“Chuck E. Cheese's”也是类似的场所，只不过目标对象主要是小孩。尽管如此，曾经风靡二三十年的街机游戏还是不可避免地淡出了人们的视线。

任天堂的GameBoy掌机时代

尽管任天堂先前的掌机Game & Watch一度热卖，但如果和它的后辈——Game Boy比起来的话，则完全就是小巫见大巫了。1989年，任天堂发行了自10年前惨淡收场的Microvision后第一种便携式游戏机——Game Boy，由曾负责开发过Game & Watch的系统横井军平领军设计。



↑后来又被称为“砖头GB”的Game Boy，任天堂凭借着这款掌机一举创建了自己的掌机帝国。

在Game Boy发售后不久，另外几种与之竞争的便携式游戏机也在当时纷纷发行，包括世嘉的

Annotation
名 词 注 释

任天堂失算的N64：在32位主机大战时期，任天堂的反应则明显滞后。在多次计划延期后，任天堂于1996年发售其64位家用机“N64”。虽然在其上出现了不少质量极为优良的作品，例如《007黄金眼》、《赛尔达传说·时之笛》等。然而由于N64采用的媒体仍旧是明卡带而非CD-ROM，而导致游戏价格过高，在竞争中陷入了明显的劣势。

Game Gear 和雅达利的 Atari Lynx（第一种有彩色 LCD 显示屏的便携式游戏机）。尽管 Game Boy 以外大部份的其他系统占据技术上的优势，它们却被机体的高耗电及少量第三方开发者支持所困扰。

虽然任天堂的黑白掌机 Game Boy 在硬件性能上一直处于劣势，但凭借着在老任家用游戏主机 FC 上所获得的众多游戏软件公司的支持，大量优秀的 GB 专用游戏涌现，使得掌机玩家几乎一边倒地加入了 Game Boy 的阵营。GB 获得的巨大成功，导致越来越多竞争者开始把目光投向掌机领域，但大部分都失败了。直到索尼凭借着高性能的 PSP 从任天堂的手中一度抢下近半的市场份额，才标志着任天堂掌机帝国的结束。

双雄争霸的 16 位机时代

家用机的 8 位机时代可以说是任天堂红白机 FC 的天下，但进入 16 位机时代后则变成了任天堂与世嘉双雄并立的状况。世嘉的 Mega Drive（简称 MD，在北美被称为 Genesis）在 1989 年发行后就获得了很好的市场反响，任天堂则于 1991 年用它的下一世代游戏系统——超级任天堂（简称 SFC）作为回应。NEC 也推出过自己的主机 PC Engine，但由于软件阵容匮乏而没能掀起太大反响。



↑黑色的世嘉主机凭借着自己移植自街机的诸多硬派动作游戏，成为了那时我国许多玩家的话题。

由于有着众多移植自街机的硬派动作游戏，MD 在欧美卖得非常好，但在日本国内却乏人问津。光驱系统在 1988 年首次登上 PC Engine，于 1991 年登上 MD。

SNK 的 NEOGEO 在 1990 年发行，是成为了当时最昂贵的主机，而且该现象维持了几年。其显示二维图形的能力与品质领先其他家用机数年之久，这主要是因为使用了 SNK 街机里的相同硬件。

PlayStation，索尼的逆袭

1993 年 11 月，雅达利发售了“美洲虎”家用游戏机（Jaguar），这款主机可以说是 64 位的主机，尽管不可避免地失败了，却掀起了继十六位机时代后的新一轮主机大战。

1994—1995 年间，世嘉发售新主机“Sega Saturn”（简称 SS），索尼发售新主机“Play Station”（简称 PS），两者都使用了 32 位技术。这两台新主机一经发售，其开发商就针锋相对、火药味十足，SS 在美国发售时做的广告颇受争议，是一部把 PS 主机从大楼住户窗户丢出来以说明 SS 远比 PS 要好的故事。尽管 SS 和 PS 在最初的两年里可谓势均力敌，但随着索尼后来为 PS 争取到了越来越多重磅大作，终于使得 PS 在后期力压 SS 获胜。



↑名为“土星”的世嘉 32 位主机 SEGA SATURN，在其之上诞生了许多的经典 2D 游戏大作。

值得一提的是，史克威尔把其之前原为任天堂系列专用的《最终幻想》系列拱手让给了 PlayStation。1997 年《最终幻想 7》获得了巨大成功，在欧美西方世界积累了角色扮演游戏的人气，并且使 PS 成为发行该类游戏的主要平台。索尼的 PS 最终成为电子游戏的市场领导，世嘉的 SS 虽在日本一帆风顺但在北美市场挫败，这让世嘉从此在家用机主流竞争里出局。

微软进军游戏业界

随着世嘉退出硬件市场和任天堂的落后，索尼在游戏业界的领导地位日趋稳固。1998 年投入市场的世嘉主机 Dreamcast（简称 DC），开启了次世代的大门，但由于销路不佳，在后继机种出现前就淡出市场，世嘉也从此成为了专门的第三方游戏开发公司。

索尼推出的后继机种 PlayStation 2（简称 PS2）成为了目前为止销售最佳的家用机。任天堂在 PS2 发售一年后推出了 GameCube（简称 GC），这是该公司第一个以光盘为主的家用机。虽然 GC 在性能方面要强于 PS2，但它的游戏软件阵容仍旧缺乏足够的援军，甚至被许多人认为是“小孩专用机”，鲜有大人问津。

这一时期的游戏业界最值得一提的就是微软以 XBOX 作为敲门砖进军家用游戏业界一事了。2001 年年终前，XBOX 用奔腾 III 作为处理器，得以减轻其内部研发开销。为了要在市场上占据一席之地，据传闻微软亏本销售主机，而将收益集中在游戏开发与出版所得上。在该世代结束之前，XBOX 与 GC 的全球销量可谓平分秋色，对于微软这个“初哥”来说已经是很不错的成绩了。由于 XBOX 绝大部分的销量都集中在北美地区，也可以说微软在美国把老任从第二的宝座上拉下马了。

在这一时期，任天堂仍旧主宰了掌机市场。1998 年的 Game Boy Color 以及其后 2001 年的 Game Boy Advance，维持任天堂在市场上的地位。芬兰手机制造商诺基亚曾以 N-Gage 切入掌机市场，不过因欠缺足够的支持而宣告失败。

掌机最后的辉煌？

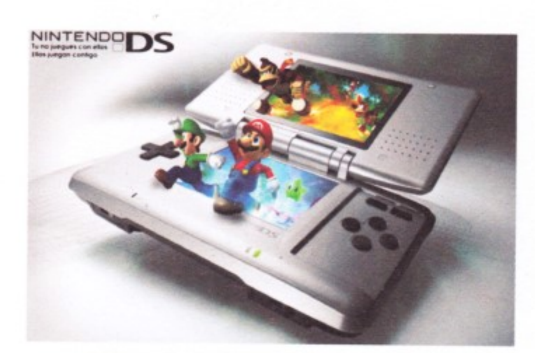
如果说之前的游戏历史都是以家用主机为主角的话，那么到了这一时代，掌机也变成了非常重要的一个角色。2004 年，任天堂推出了其新掌机 DS，索尼也推出了自己的首个掌机 PlayStation Portable（简称 PSP）。一方面 PSP 挟其强大的图



↑ DreamCast——这台承载了世嘉在硬件市场最后梦想的主机到底没能挽回颓势，发售不到两年便退出舞台。



↑ 微软的黑色XBOX因为体积巨大棱角分明，也被不少玩家称作“魔盒”，中间的绿色LOGO是其特色。



↑ 任天堂的NDS凭借着双屏和触控操作的创意成为了大卖的掌机，后来的主机Wii也借鉴了从DS上获得的经验。



↑ 同为掌机，索尼的PSP系列追求的是高性能的硬件，以及由此带来的华丽声光表现效果。

象显示与运算能力，追随其 90 年代中期建立起的优势脚步攻城掠地；另一方面任天堂将其筹码赌在低阶运算，却主打新奇控制界面的设计上。

DS 的双屏幕设计（其中一个是触控式的）证明了这个点子极度受到消费者欢迎，年轻小孩与青壮年游戏玩家特别喜欢它的代表作品《任天狗》与《DS 脑力锻炼》。在 PSP 抓住一大部分老玩家的心的同时，DS 仍旧让任天堂在掌机市场里保持了主宰的地位。

虽然任天堂的 DS 凭借着自己在创意上的设计受到好评，但由于其上许多大卖的游戏作品都是以家庭妇女为发售对象，所以也遭受到了不少传统玩家的诟病，这一点后来在它的家用主机 Wii 上表现得更加明显。而索尼的 PSP 也凭借着自己在性能和操作方面的良好表现，赢得了许多玩家的支持。尽管最后的销量不如对手，仍旧取得了非常不错的反响。

然而，原本被寄予厚望的掌机市场，却由于近年来以 iPhoneOS 为平台开发的手机游戏大力冲击，而不尽人意。双方各自推出的后继掌机机种：3DS 和 PSV 在销量和软件上也都未达到预期。

任天堂咸鱼翻身

在家用机市场，微软于 2005 年 11 月发行了 Xbox 360，索尼亦于 2006 年发行 PlayStation 3。两者的高分辨率图形、大容量以硬盘为主的次储存媒体、以及 XBox Live 与 PlayStation Network 整合网络及同好进行的网络游戏及销售平台，都设下了该世代的技术标准。

360 和 PS3 的硬件配置都十分强大，是处理能力堪与个人电脑相匹敌的家用机，同时价位也相对合理。两者比起大部分过去的家用机更贵：根据内置硬盘容量大小的不同，XBox 360 价格约在 300~400 美元之间，而 PS3 的启始发售价则在 500~600 美元之间。

由于 N64 和 GC 的平庸表现，任天堂原本最不被人们所看好，有的业界分析师甚至预测它会步入脱离市场的世嘉后尘。然而结果却让所有人大跌眼镜：任天堂凭借着体感游戏机“Wii”成功翻身！尽管 Wii 的处理能力明显于两位主要竞争对手，但是其基于动作控制及红外线指向的全新控制方式使得其在 2006 年圣诞节假期完全售罄，并且在其后 18 个月继续奇货可居。Wii 成为了在世界大部分游戏市场上有史以来销售最快的家用游戏主机！



↑Wii的体感式操作成为了它在主机大战中获胜的最大原因，任天堂因此成功吸引到了一大批新用户的加入。



↑任天堂倡导的“在家中健身”的口号，在众多运动和健身类软件的帮助下成为了现实。

凭借着 Wii 全新的操作方式，任天堂赢得了大量非传统玩家的支持，许多原本对游戏不闻不问的人也开始对这种让人蹦蹦跳跳的游戏机产生了兴趣。然而，一些玩家强烈批评任天堂冷落核心玩家而讨好一般消费大众的行为，他们认为这种行为是浮躁且难以持久保证的。

然而，纵览游戏业界的历史，原本就是“三十年河东，三十年河西”。不可否认的是，尽管遭到了不少核心玩家的强烈批评，任天堂如今的策略确实为它赢得了众多新用户的支持。以体感操作为例，原本是竞争对手的索尼 PS3 以及微软 XBOX360 也都在随后推出了拥有体感操作功能的周边。游戏制作，不能老是抱着僵化的思维，任天堂的翻身就是很好的一个佐证。

Chapter 03 电子游戏的未来

经历了这么多年的发展，电子游戏业早已经从最初少部分人的自娱自乐发展成为在全球范围内拥有海量用户的重要行业。回首当年那些简朴的作品，如今的游戏无论是从类型、画面、音乐、系统还是操作方式等各个方面都有了全方位的进化。那么，未来的游戏又会有着怎样的变革与进化呢？

手机游戏成为主流

不要告诉我，你没有听说过《扩散性百万亚瑟王》这款手机游戏。作为时下最火的手机网络游戏，基本上你只要发现身边有人的手机全天候频繁震动并且此人低头查看的话，就一定是在玩这款游戏没错了！

谁能想到原本只是作为通信工具的手机除了打电话和发短信的功能之外居然真的发展成为了便携型移动智能终端，并成为如今的主流游戏平台之一。十余年前诺基亚曾经推出过专门用来玩游戏的手机 N-GAGE，最后失败了。然而现在不论是 iOS 还是安卓的手机平台，上面都有着大量人气很高的游戏。



↑由盛大代理的《扩散性百万亚瑟王》如今在国内的人气非常之火爆，成为了许多年轻人的话题作品。

手机作为一种游戏平台，其最大的好处就是用户群数量巨大，并且方便携带。现代社会，手机早已经成为了人们必备的物品之一。尽管手机有着玲琅满目的品牌和型号，但单纯以操作系统而言的话，其实无外乎 iOS、安卓、WM 和即将成为昨日黄花的塞班这几大类。而且与电脑游戏不同，大部分的手机游戏对硬件性能的要求并不高，基本上是个智能手机（哪怕是国产山寨机）也都能玩。



↑无需购买专门的游戏硬件设备，随时能够拿出来玩一把等，这些都是手机游戏的优势所在。

有着如此巨大的潜在用户基础，手机游戏完全不用像家用机或是掌机游戏那样必须让想玩游戏的人先买台游戏机才能玩到。大约也是十余年前，一些日本和欧美的大型游戏开发公司看到了手机游戏的前景，开始尝试将自己的看家作品移植到手机上，现在看来，这显然是明智之举。

随手能玩的游戏才是王道

潜在用户群巨大是手机游戏最大的优势，但如果你有仔细研究过那些在手机上最火的游戏的话，就会发现它们大多操作十分简单，无需长时间费心费力地攻关，并且能够在地铁、公交或是其他类似场合中随时拿出来，只需花上十来分钟甚至是区区几分钟就能玩上几把的作品。没错，手机游戏的另外一大优势就是其便利性！

尽管单以便利性而言，手机和掌机看上去差不多，都是可以随身携带和随时游戏的平台，而无需像家用机游戏或是电脑游戏那样必须呆呆坐在家里才能玩。但大部分的掌机游戏其实仍旧是走的家用机游戏的那种路子，你很难只花上很短







↑在街头、在公交、在地铁、在聚会上，各种各样有趣而又时髦的手机游戏正越来越多地吸引着人们的眼球。

的时间就能玩出乐趣来，这显然与随时能玩的手机游戏风格截然不同。

仍旧以《扩散性百万亚瑟王》为例，你并不需要时时刻刻去盯着手机屏幕，或是花上至少半个到数个小时的时间去攻关，只需在花上几分钟时间完成常规操作后，将手机保持联网状态搁置在那里就行了。当好友遇到妖精时手机会自动振动，你只要解锁屏幕，花半分钟的时间去“舔”一下怪就完事了。怎么样，够简单吧？

在掌机之争中，尽管索尼的 PSP 在硬件性能方面完胜任天堂的 DS，但后者凭借触控 + 双屏的创新设计，制作出了大量可以每天只需花费少量时间就能获得乐趣的小游戏，从而完胜对手。这不仅仅是硬件设计上的胜利，更是软件开发策略上的胜利。任天堂的 DS 正是凭借这种类似手机游戏的优势为它赢得了大量的用户！

多人互动游戏是大势所趋

早期的电子游戏，基本都是以单机游戏为主，互动性也主要体现在玩家与电脑 AI 之间。后来，随着格斗游戏等类型的出现，这种人与人之间直接对抗的乐趣开始逐渐显现出来。电脑 AI 毕竟是死的，即便厂商可以设定多个不同的难度级别来供玩家挑战，但胜利后的成就感与人和人的直接对抗的并不相同。

当然，玩家与玩家之间的关系并不一定都是对抗，也有合作与互助的关系。其实很多玩家从很早开始就希望能够在游戏中与其他人互动了，甚至有的玩家本身并不是为了玩游戏，而是更看重在某个游戏所搭建的平台中与其他人进行交流。例如前面我们介绍过的 BBS 多人游戏，由于当时硬件性能和网络带宽等方面的限制，使得人们只能借助文字这种唯一的手段来和他人互动。



↑电脑与网络技术的普及，反而加深了人们的孤独感，通过多人游戏或社区交友与互动是时下的常态。

如今，随着主机硬件性能的飞速发展和高速光纤的升级，几乎所有的游戏主机平台都拥有网络互动功能。电脑游戏咱就不说了，家用机如 PS3 有 PS NETWORK，XBOX360 有 XBOX LIVE，即便是掌机也可以借助 WIFI 或是无线局域网与其他玩家进行互动和对战。

人类与其他动物最大的不同就在于其社会属性，简而言之，身为人类的我们都是渴望与他人进行交流的。谁也不希望自己生活在与世隔绝的封闭圈子里，这也是聊天工具如此普及的重要原

Annotation
名 词 注 释

传统游戏与多人游戏的区别：传统游戏与多人互动游戏其实并不是那么的泾渭分明。比如，当你希望与人交流时，就可以玩玩多人网络游戏；当你想要静静的独自享受游戏的乐趣时，则可以集中全部注意力去攻克那些传统游戏。游戏，始终只是一种娱乐形式，不同风格的游戏，可以迎合不同口味和兴趣的玩家。即便是同一个玩家，在不同场合下想要玩的游戏也会有所不同。

因。而借助多人游戏的平台，人们就能在游戏的同时享受到与他人交流的乐趣，这个平台自然容易吸引到大量的用户群了。

传统游戏的改变

这里所说的“传统游戏”，是指那些以核心玩家为目标群的高难度、并且需要花费相当时间的单机游戏。那些老资格的骨灰级玩家，大多都是所谓的核心玩家，他们对于“传统游戏”乐此不疲。

一款传统游戏，往往需要玩家坐在电脑或是家用主机前花费数十、甚至几百个小时才能将其完美通关。它们通常都是单机游戏，也就是说玩家完全无需与其他人进行互动就能够顺地畅玩下去。虽然我们说过，人们渴望与他人进行交流，但并不一定是要通过游戏的方式。于是，有的玩家完全就将游戏当成了自己独有的一片天空，即使只有自己一个人玩也是能够百分之百地沉迷于其中。

同时，越来越多的传统游戏开始加入各种多人互动要素。以最传统的日本国民 RPG《勇者斗恶龙》为例，从 9 代开始，就加入了大量的多人合作要素，你必须和其他玩家组队才能享受到更多的乐趣。这样的改变，正在越来越普遍的发生。毫无疑问，这些变化都是为了使得游戏能够更加符合现代人们的审美和需求。

从大制作到小而精

最初的电子游戏原本是实验室里的科研人员打发时间用的，但是后来随着电子游戏的商业化，它逐渐开始走上了与美国好莱坞式商业片类似的道路：那就是追求高成本、大制作的“大作”。曾经在挺长一段时间内，游戏厂商在宣传游戏作品时都会标明其花费了多少多少的高额制作经费等等。尤其是那些看家大作，开发商恨不得往死里砸钱，将游戏包装得美轮美奂，无比华丽。

客观来讲，这种制作和宣传方式确实一度取得了较大的成功。例如史克威尔公司的《最终幻想》，自从 PS 上的 7 代凭借精美的 CG 画面和优



↑在个人账户中创建的代表玩家的虚拟人物形象，可以借助专门的网络与其他的玩家进行互动和沟通。



↑即便是最为传统的日本国民RPG《勇者斗恶龙》，也开始在9代中加入了多人联机合作的要素。



↑史克威尔的最终幻想系列一直以精美的动画和大制作而著称，这对其销量上有着非常巨大的影响力。



↑植物大战僵尸的制作成本绝对不高，但却在全球范围内有着超高的人气，并被无数的人们所熟知。

美的剧情获得巨大成功后，后续作品全都是花费了大量的制作经费来力求在画面等外在表现形式上吸引人们的眼球的。这就好比从32位机开始硬件厂商大力增强主机的硬件性能和参数一样。最终幻想当然不仅有外在美，其中包括剧情、系统、耐玩性和趣味性等多方面的内在素质也是极为出色的，这些因素共同促成了它的成功。

但我们要看到的是，许多同样花费巨资开发的游戏却因为本身的趣味性不足，最后落了个赔本赚吆喝的下场。即便是作为正面教材的《最终幻想》系列，近年来也是明显地后劲不足了。美式游戏也颇为看重这些东西，但近年来众多传统大作的销量下滑，使得这种需要投入越来越多经费的制作模式快要走到尽头了。

与之相反的是，以近年来《切水果》、《植物大战僵尸》、《愤怒的小鸟》等一批制作成本并不高、却获得了极高人气的成功作品为例，让人们开始明白了：游戏始终还是应该将趣味性放在第一位。关键是好玩，而不是好看——尽管最完美的是好玩+好看。

骇客帝国时代的来临

对于《骇客帝国》电影三部曲，相信绝大部分人都是有所耳闻的。在电影中的世界里，人们都生活在完全虚拟的世界里，分不清现实与虚幻。这种高度逼真的虚拟网络，也曾经是许多YY类游戏小说的主要题材。然而，这种听上去神乎其神的东西距离我们或许真的不远了。



↑电影《骇客帝国》三部曲中，所有的人们都生活在完全分不清真实与虚幻的虚拟世界之中。

玩家以哪种方式与游戏互动在此世代发生了戏剧性的改变，特别是任天堂大发利市的秘方是采用动作控制作为一种互动的标准。Wii Remote 设立了放诸四海皆成功的准则，索尼也在PS3手柄上加入了六轴动作感应装置，同时微软也常常把Xbox 360会开发类似的技术挂在嘴边。然而，动作控制的可靠程度已更捉摸不定，即使是最精巧的传感器无法在画面上完全复制玩者的动作。



↑只要戴上一款专用的头盔或是眼镜，你就能在虚拟的世界中开始游戏——这或许已经不再是遥不可及的幻想。

另类控制器将是近未来游戏发展的重心，硬件和周边厂商一直都有在根据特定的游戏类型来发售与之配套的特定操控器，例如方向盘、吉他、跳舞毯等等。而在看到任天堂Wii大获成功之后，微软和索尼也分别于2010年推出了动作感应控制器Kinect和PlayStation Move。其中，Kinect成为了吉尼斯世界纪录史上销售速度最快的消费性电子产品。

在Wii被正式公布之前，曾经在网络上有一段关于任天堂新主机的视频流传极广。在这段视频中，玩家的控制器不再是传统的手柄或是鼠标键盘，而是戴上后就能在虚拟的游戏世界中展开精彩的冒险的专用头盔！尽管这段视频最终被证实是同人作品，但却让众多的游戏爱好者们对这样的游戏方式心驰神往！

如果你觉得这种游戏方式太过遥远，那么不妨上网随便搜索一下类似的科学技术，就会知道其研究进度已经非常可观了。退一步讲，你听说过谷歌眼镜吗？虽然它不能帮我们测量别人的战斗力（笑），但既然已经有了谷歌眼镜，谁还会认为类似《骇客帝国》那样的高仿真虚拟游戏仍旧遥不可及呢？

接触电子游戏

在上一部分，我们介绍了关于电子游戏的起源与发展的历史。接下来，就让我们一起来看看更多关于电子游戏的知识，其中包括电子游戏的常见类型、主机平台等等，让自己全方位更进一步地了解相关知识吧。



电子游戏的类型

按载体划分游戏类型

电子游戏类型大多数是在发展过程中约定俗成的，并没有一个非常明确的标准。一般电子游戏可以从载体上分为四种——家用游戏机(Console)、掌上游戏机(Handheld)、街机(Arcade)和电脑游戏（Computer Game），如今则还可以加上如日中天的手机游戏。

按人数划分游戏类型

除了按平台划分之外，还可以按人数来对电子游戏的类型进行划分。按照游戏的人数分析而言，可以有下面三种：

1、单人单机，即是所谓的单机游戏。指主要指单一玩家在单个机件上玩的游戏，一般的家用主机游戏就属于这类。

2、多人单机，两个以上的玩家使用同一台机件同时进行的游戏。著名的例子是 Sierra 公司开发的超级运动员（Lode Runner，PC），不过这样的游戏现在已经很少见到了。

3、多人多机，也就是网络游戏。是指同时可供互联网或局域网（LAN）内多人共同交互赏玩的游戏。如今的家用主机也早就已经支持网络游戏，再加上电脑和手机平台，多人多机的网络游戏可以说是以后的主流形式。



↑《我叫MT》是一款根据《魔兽世界》改编而来的游戏，玩家需要收集强大的角色卡牌并将其升级，在副本中可与人组队战斗。

按内容划分游戏类型

上面我们介绍了根据平台、人数等游戏类型的划分方式，不过在通常情况下，人们更多的还是按照游戏内容来进行类型划分。

为了称呼方便，人们通常用三位英文字母来简称某种类型的游戏，例如：RPG 代表角色扮演游戏，RTS 代表即时战略游戏，ACT 代表动作游戏，ARPG 代表动作角色扮演游戏，SRPG 代表策略角



色扮演游戏，STG代表射击游戏，SPG代表运动游戏，TBG代表牌桌游戏，PZG代表益智解谜游戏，AVG代表冒险游戏，RCG代表赛车游戏，FTG代表格斗游戏，SLG代表模拟游戏，ETC代表其他类型的游戏。

与早期不同，如今的游戏类型并不再是那么单一，往往会在一款游戏中融合汇聚了多种类型要素的其中，界限也没有以往那么明显了。在本部分，我们将着重为大家介绍各种类型的游戏特色，及其代表作品。

●动作游戏

动作游戏，在英文的分类里被称作Action Game，简称ACT。这类游戏一般有关卡的设计，例如《双截龙》、《超级马里奥》系列。有的游戏则是融合了射击的要素，不过仍属于动作游戏，例如《洛克人》、《合金弹头》、《银河战士》系列。一般的解释是因为这些游戏对人物动作的控制要强于对射击的控制。



↑《双截龙》堪称是早期2D横版动作过关游戏的经典代表作品，硬派的打法和丰富的动作让玩家津津乐道。

事实上目前的游戏常会含有动作的因素在其中，因此我们使用这个词时，通常指的是那些具有相当纯的动作游戏因素的那些游戏。动作游戏在2D硬件的时代相当兴盛，也可以说是在当时硬件条件下一种很自然的产物。SFC时代动作游戏就已经开始有了走下坡的趋势，到了PS时代，真正开始支持3D画面，机器容量也渐渐不成问题，游戏机于是剧情较为丰富的动作冒险类游戏便慢慢取代了动作游戏。也可以说动作游戏因为加入了剧情、解谜与3D而慢慢发展出新的面貌，这新面貌人们也不再称呼它们为动作游戏，而是“动作冒险游戏”。

●格斗游戏

格斗游戏（Fighting Game，简称FTG）是指玩家操纵自己选择的角色以武术打斗的方式与计算机或其他玩家控制的角色对战的电子游戏，和射击游戏一样多见于街机（大型电玩）。它的系统及设定和那些与真实的体育项目有关的体育类游戏有着明显的区别。格斗游戏又可分为两个有着相似之处但又明显不同的种类。

这类的游戏很好分辨，画面通常是角色相对而立，通过战斗使对方的血格减少来获得胜利。



↑《侍魂》同样是由SNK公司推出的2D刀剑类格斗作品，豪快的攻击与刀刀见血的效果赢得了一批忠实的粉丝。

Annotation
名词注释

格斗游戏和动作游戏的区别：格斗游戏普遍采用的是横板双人对战的游戏画面。这是有史以来的一个传统，格斗游戏大多数都可以联机娱乐。但联机数大多都控制在两个阵营，两个人。格斗游戏就是两名或以上双数角色，拥有一定的技能在屏幕中战斗的游戏。而动作类游戏大多为闯关，人物以第三人称视角进行移动，地图可以制作成横向也可以是360度全方位视角。格斗游戏一定是动作游戏，动作游戏不一定是格斗游戏。

1980年代中期，这类游戏首先在街机上引起了风潮，以其顺畅的动作吸引了无数目光。一般认为CAPCOM所开发的《街头霸王2》是这类游戏的第一个成功例，而后才衍生出其他厂商各自的格斗游戏。

这类游戏通常会被玩家强烈要求招式与形象达到尽善尽美、平衡公正，以达到公平竞争的原则。另外则是有些同类型的游戏注重拳脚的比试，例如SNK的《拳皇》；而有些就使用兵器，例如NAMCO的《灵魂能力》。此外格斗游戏尚有2D的平面绘图、2D视角的3D绘图（街头霸王EX）以及全3D（VR快打）系列三种类型，不过几乎所有的格斗游戏的游戏方式都相同，除了存在一点小差异，那就是由于全3D游戏视角会转换，不能再使用2D游戏中往后的按键作为防守，所以大多设有专用的防守键。



↑《拳皇》系列在我国街机厅中曾经是人气最高的格斗游戏，无数的格斗游戏爱好者为了它十指搓烂终不悔。

●冒险游戏

冒险游戏（Adventure Game，简称AVG或ADV）是电子游戏中的一个大类。此类型游戏采取玩家输入或选择指令以改变行动的形式，强调故事线索的发掘，主要考验玩家的观察力和分析能力。该类游戏有时候很像角色扮演游戏，但不同的是，冒险游戏中玩家操控的游戏主角本身的属性能力一般是固定不变的，并且不会影响游戏的进程。

冒险游戏以故事性剧情的展开为主，故事背景一般很复杂，动作性并非必要因素，玩家需要不断地解开各种谜题来完成游戏。冒险游戏题材有诡异、冒险、推理、幻想、恋爱等。冒险游戏之中重视音声表现、文章表达故事、或让玩家选择故事分歧以享受剧情变化，主要着眼在这些方面的游戏，亦称作“视觉小说”、“音声小说”加以区别。按照在游戏过程中解决问题的方式又可以分为解谜冒险游戏、动作冒险游戏、恋爱冒险游戏等；也可按照游戏方式分为文字冒险游戏和图像冒险游戏等。



↑这种冒险类的游戏大多是以精美的画面和精巧的细节设置来吸引玩家，破解谜题是爱好者最大乐趣所在。

传统形式的冒险游戏的黄金时期，几乎和80年代前半的8位元电脑风潮在同时期，此后让出了电子游戏主角的位置。不过在手机功能发达之后，也有把过去的名作陆续移植的动作。现在日本的冒险游戏主流是以被称为“音声小说”与“视觉小说”的类型为大宗。这些游戏多半不如过去般着重解谜成分，而是被当成故事的表现形式来制作。此类作品希望玩家如同小说一般阅览显示在画面上的讯息，选择的指令直接反映在剧情分歧上。其中更出现了像《暮蝉悲鸣时》一样废除指令选择，要求玩家推理事件、在网络上交换推理情报的作品。

●角色扮演游戏

角色扮演游戏（Role Playing Game，简称RPG），玩家在其中负责扮演一个或数个角色，角色如同真实人物一般会成长，并且有关于人物本身的诸多细节可被玩家调整。

角色扮演游戏多使用了和早期桌上角色扮演



游戏如龙与地下城等相同的术语、设定和机制。通常情况下，玩家控核心游戏角色或被称为队伍的多名游戏角色，同时通过完成一系列任务或到达主线剧情的结局来取得胜利。玩家在探索游戏世界时需要解决谜题并进行战术型战斗。这类游戏的一个关键特性是角色的力量和能力会成长，同时玩家可以规划角色的成长。RPG很少挑战玩家的协调性或反应时间，例外的是动作角色扮演游戏。

↑剧情可以说是日式角色扮演游戏最核心的要素，相较而言，美式角色扮演游戏则更注重整体世界的架构和塑造。

角色扮演游戏通常依赖高度发达的情节和背景设定，这些情节和设定在游戏里则是通过任务（主线、支线）的形式来表现。玩家依照角色的能力，并根据效果输出指令来控制一个或多个角色。通常每当角色提升一个等级时，他的能力就会增长，而等级每上升一次则需要玩家累计一定的经验值。相对于其他类型的电子游戏，角色扮演游戏通常会提供更复杂更动态的角色互动。这类游戏通常额外注重人工智能以及计算机控制的脚本化的非玩家角色。

著名的角色扮演游戏包括《最终幻想》系列、《勇者斗恶龙》系列，两者属于日式风格；《创世纪》系列、《魔法门》系列、《辐射》系列，这些属于欧美风格。近来也有两者相互结合的现象，例如以日式风格为主、欧美风格为辅的游戏。

●动作角色扮演游戏

动作角色扮演游戏（Action Role-Playing Game，简称ARPG）是将动作游戏、角色扮演游戏和冒险游戏的要素合并的作品。具体来讲，它的基本型是具备使角色成长并持续冒险的RPG要素、对于战斗场景的动作性处理（非选项式战术，考虑到操作时差等的处理）、解决隐藏谜题或机关的冒险游戏等要素。玩家们多半会称能够平顺地连接这些场景的游戏为“动作角色扮演游戏”。

因为有“为了玩角色扮演游戏必须先看故事文章先进行冒险部分这一之格言，由NAMCO发售的《迷宫塔》造成了玩家希望RPG转变成动作游戏之影响，在此背景下诞生的就是《Hydlide》。后来各家公司探索Action RPG新的方向性，首先脱颖而出的是日本Falcon的《Dragon Slayer》系列。

现在的ARPG被类型名称所束缚，从“RPG派视为困难、动作游戏派视为简单”的评价来看，它也被认为有会被一般玩家会回避的倾向。本类型的代表作有《圣剑传说》系列、《怪物猎人》系列以及《暗黑破坏神》系列。

●战略角色扮演游戏

战略角色扮演游戏（Strategy Role-Playing Game）也被称模拟角色扮演游戏（Simulation Role-Playing Game）。这类游戏会给予玩家一个在游戏中的设定，也就是它有别于一般的模拟战争游戏，玩家除了要有在战略上的思考，在角色上也要有所心

Annotation
名 词 注 释

世界上的RPG：角色扮演是当今时下最流行的游戏。其实很多游戏都能算得上是角色扮演，玩家进入游戏后选择一个半永久的角色形象——可以是剧本本身有的，也可以是自定义的角色，然后在游戏设计师创造的世界里进行冒险、旅游、生活等等。正因为RPG游戏具有很强的自由性，有能感受很丰富的故事，所以比起一般单调闯关的动作类游戏，RPG对玩家更具有吸引力。

思。它们撷取了角色扮演游戏的特点：角色升级与装备，借此增加玩家的参与感，以及故事的进行性。

此类游戏集合了模拟战争游戏与角色扮演游戏之要素，因此也可分类于模拟游戏、战略游戏之下，具有角色扮演要素的战棋式游戏也属此类。可以说与其完全相反的类型是即时战略游戏。代表作品有《天使帝国》、《火焰之纹章》、《超级机器人大战》、《七英雄物语》等。

●大型多人在线角色扮演游戏

大型多人在线角色扮演游戏（Massive Multiplayer Online Role-Playing Game，简称 MMORPG）是目前主流的网络游戏类型。MMORPG 和其他小型的、由多人参加的角色扮演游戏的区别在于：其具有一个持续的虚拟世界，玩家离开游戏之后，这个虚拟世界在网络游戏运营商提供的主机服务器里继续存在，并且不断演进。


↑为了节省时间和方便操作，往往会有人针对一些热门网游制作出对应的外挂，只需简单的设置即可完成大部分操作。

与大部分的电子游戏不同，MMORPG 不单只提供与其他玩家互动的机会，而更是让玩家建立一个自己的个人背景，成为网络社群的一分子，并建立起自己的声誉。大部分东亚地区的 MMORPG 都有这个功能，这类型的作品会提供不同职业让玩家去扮演或不同的专门技能让玩家去学习。

这类游戏必须连上互联网才可游玩，由玩家方面使用购买的客端程序连上厂商所提供的付费服务器，客端程序与服务器之间的数字信号传到玩家的电脑后再图形化，这也是客端程序的唯一任务。而服务器则提供一个可以活动的虚拟网络空间，给玩家探险和组队等等的活动所使用。代表作品有《无尽的任务》、《天堂》、《仙境传说》、《魔兽世界》等。

●模拟游戏

模拟游戏（Simulation Game），简称为 SIM 或 SLG。模拟游戏试图去复制"现实"生活的各种形式，达到"训练"玩家的目的：如提高熟练度、分析情况或预测。仿真程度不同的模拟游戏有不


↑在光荣的《三国志》系列中，玩家需要扮演一方君主管理内政与对外征讨，最终实现一统全国的梦想。

同的功能，较高的仿真度可以用于专业知识的训练；较低的可以作为娱乐手段。

"仿真"是模拟游戏的核心。"真"代表真

Annotation
名 词 注 释

MMORPG：是一个充满无限可能的游戏种类。最初的网络游戏，玩家必须按照游戏初期设定的剧情，不断地做任务，打装备。这个时候游戏是为了装备、经验、道具而存在的。许多人玩了很久都没有看到什么希望，因为剧情的简单，战斗的一致，让玩家陷入了一个战斗——战利品——战斗的死循环。直到《魔兽世界》的面市，它以"满级才是游戏的"开始为口号打造了一个，自由自在的游戏环境，玩家可以不杀一只怪达到顶级，可以选择很多种在游戏里的生活方式。自从《魔兽世界》风靡全球之后，更多的网络游戏频频效仿这种崭新的游戏方式。

实世界，仿真程度越高的模拟游戏越对现实生活有帮助意义；反之，较低的仿真程度会让游戏增加娱乐性。仿真程度的高低并不代表模拟游戏的优秀与否，而是要看游戏面对的市场。

模拟游戏当中以美国艺电的模拟人生系列最为著名，游戏以日常生活作为背景，又加入了不少创意，以增加游戏的吸引力。模拟游戏当中以飞行模拟游戏的画面与设计复杂度最高，它对硬件的需求也是模拟游戏当中偏高的一类，早期的电脑游戏发展上，飞行模拟游戏也是使玩者对硬件升级的一个重要原因。



↑暴雪公司的《星际争霸》系列，凭借着三大种族之间良好的平衡性，一直是全球性游戏竞技活动中的必选项目。

根据模拟对象的主题不同，通常可以将模拟游戏分为战争模拟，代表作是《命令与征服》和《三国志》系列；城市模拟，代表作是《模拟城市》系列；经营模拟，代表作是《铁路大亨》系列；培育模拟，代表作是《任天狗》系列；人生模拟，代表作是《模拟人生》系列；交通工具模拟，代表作是《电车 GO!》系列。

●即时战略游戏

即时战略游戏（Real-time Strategy，简称 RTS）是战略游戏的一种。顾名思义，游戏的过程是即时进行而不是采回合制。通常，标准的即时战略游戏会有资源采集、基地建造、科技发展等元素。在玩家指挥方面，即时战略游戏通常可以独立控制各个单位，而不限于群组式的控制。

一个常见的误解是认为：“只要是即时的战争游戏就算是即时战略游戏”，其实即时战略游戏在真正意义上（或者说狭义上）的认定是比较严格的。即时战略游戏在战略的谋定过程上必须是即时的，所以当一款战争游戏只有战斗时是采用即时制，而在采集、建造、发展等战略元素是采回合制，那就不能算是即时战略游戏。另外，如果该游戏完全没有上述的战略元素，那也只能算是即时战术游戏（Real-time Tactics，RTT）。

即时战略游戏着重于战略和战术的运用，如同下棋般以布署各种单位及运用不同战术作攻击手段，各种单位及建筑物的设定也偏向合理化。在即时战略游戏发展成一种表演比赛后，游戏的进行节奏可变极快，缩短时间利于吸引观看。

1997 年的《横扫千军》就已经是 3D 画面了，只不过采用固定的俯瞰视角，所以在观感上没有和 2D 画面有太多的差异。直到 2002 年，《魔兽争霸 3》和《命令与征服：将军》提供了远方俯视视角部分才解决了即时战略游戏 3D 化的操控性与节奏等部分问题。

●射击游戏

射击游戏包括所有以射击为主的电子游戏，当中包括桌面射击游戏、飞行射击游戏、光枪射击游戏、第一人称射击游戏和第三人称射击游戏等。

飞机射击游戏是最早期的几种游戏类型之一，早如街机上的小蜜蜂也可以算是飞机射击游戏——虽然现在它是益智游戏，因为这个类型现在有更严格的定义，通常指的是卷轴飞机射击游戏。这类游戏最基本的形式，就是玩家控制一台飞机（有死亡次数的限制），发射投射物打击敌人，



↑竖版飞行射击游戏是早期街机上最流行的类型，而躲避满屏的弹幕也成为了许多射击游戏爱好者的乐趣所在。

并且躲避致命的因素（例如相撞，或是敌人的投射物），而游戏的目的通常是过关斩将打败敌人、或者是不断的地累积分数。代表作有《雷电》、《斑鸠》、《1942》、《彩京 1945》等。

在射击游戏里又有第一人称射击游戏（First-Person Shooter，简称 FPS）和第三人称射击游戏（Third-Person Shooter，简称 TPS）。



↑FPS第一人称射击游戏让玩家能够以控制角色的眼睛来观察世界，因此代入感也最为强烈。



↑如今的第三人称射击游戏，通常都是以主角肩后视角的形式，这样可以方便玩家获得更加广泛的视野。

第一人称射击游戏是以主视角进行的射击游戏。玩家从显示设备模拟出主角的视点中观察存在的物体并进行射击、运动、跳跃、对话等活动。此类型的游戏从 1995 年之后逐渐成为电子游戏发展的主流。它如此出锋头并不是因为这一类型的游戏特别好玩，而是因为 3D 全景、拟真的绘图已经变成一种潮流，而 FPS 则是极易发挥这个要点的题材。一般 FPS 有别于普通的射击游戏而多出瞄准与控制移动等要素，代表作有《半条命》、《雷神之锤》系列等。

第三人称射击游戏可以说是 FPS 的一种简易变形。玩家能看到所操控人物的背面，而操控的技巧与 FPS 并无二致，事实上，现在的许多游戏都支持在第一人称视角与第三人称视角之间的切换。代表作有《马克思 · 佩恩》系列。

●竞速游戏

竞速游戏（Racing Game，简称 RAC），主要是赛车游戏。如同现实生活中一般，人们认为赛车竞技是运动的一类，因此这类游戏在很早以前曾属于运动游戏的范畴之一，不过近年来赛车游戏发展的势头完全压过了运动游戏，例如《世嘉拉力》、《极品飞车》系列等。

竞速游戏非常讲究图像音效技术，这些往往是代表电脑游戏的尖端技术。惊险刺激，真实感强，深受车迷喜爱。RAC 以体验驾驶乐趣为游戏主题，给以玩家在现实生活中不易得到的各种“汽车”竞速体验，玩家在游戏中的唯一目的就是成为“最快”。近来的赛车游戏发展趋势，都以模拟著名赛事为主（和运动游戏相同），游戏内也会包含该年度比赛的所有人物和队伍，甚至提供给玩家组队或调整的功能。而以前的赛车游戏较偏向纯赛车活动，例如《摩托雷神》系列。

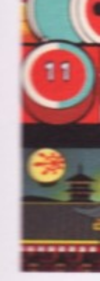


↑美国的NBA在全世界都有着极高的人气，因此绝大部分的篮球游戏也都是以NBA为主要的舞台。

●体育竞技游戏

体育竞技游戏（Sport Game，简称 SPG），顾名思义就是以进行体育活动作为主轴的游戏。包括各种体育活动，例如雪上运动、篮球、高尔夫球、足球、网球等具策略性的运动。

在大型街机游戏中，体育游戏有着突出的表



现，在于可以提供玩家专用的操作方式，有别于电脑与家用主机的只提供按钮操作，例如脚踏车、泛舟等类运动都有专用的游戏机台。比较特别的是，在红白机也上曾经出现以踏板来控制的游戏。

由于体育运动本身在全球就有着数量众多的爱好者，所以这类作品曾经有一段时间的人气还是非常之高的。其中最典型的就是篮球和足球两大类的体育游戏了，篮球类的体育游戏代表作有《NBA LIVE》系列，足球类的体育游戏代表作则是《胜利十一人》和《FIFA 足球》系列。

●音乐游戏

音乐游戏又叫节奏类游戏（Rhythm Game）。这类游戏几乎完全是由日本游戏厂商发展出来的，游戏的方式很直观，在游戏进行的同时会有音乐播放出来（通常是节奏明确的），而玩家所需要做的就是随着音乐反应（跳舞、弹吉他、打鼓、按按钮）。



↑NBGI的《太鼓的达人》无论是在家用机、掌机还是街机厅中都是非常受欢迎的音乐游戏作品。

附带一提的是，这类游戏非常注重记忆力，也就是几乎没有人能够单单依靠天赋完成一首普通难度的歌。除了街机和家用机以外，在个人电脑上并没有官方发行的节奏游戏。因为这类游戏在进行时很引人注目，所以通常会吸引一家游戏中心的人潮。代表作有《太鼓达人》和《旋律天国》等。

●益智游戏

益智游戏（Puzzle Game）是以同样的规则来持续进行的游戏，一般来说益智游戏的画面不会卷动，因为这样较易掌控整个游戏的情形。此类游戏可以有动态，静态的分别，前者如《打砖块》、《小精灵》、《俄罗斯方块》；后者则像是五子棋、象棋、桥牌等较少需要快速反应的游戏。比较特殊的例子是《炸弹人》，它虽然有动作的元素，仍可以归类为益智游戏之一。

益智类游戏其实也分为许多不同的表现方式，像俄罗斯方块、连连看这些可以说是最经典的。其他还有许多益智问答类的代表作品，玩家需要在限定时间内选择出正确的答案。这样的游戏既能打发时间，又能学到各种趣味知识，因此也获得了不少人的青睐。尤其是在手机游戏和平板游戏盛行的今



↑《俄罗斯方块》堪称是益智游戏的开山鼻祖了，直到如今，仍然有各种各样的衍生作品在不断推出。



↑同样是益智游戏代表的“连连看”，根据其具体规则不同，你可以找到五花八门让人眼花缭乱的游戏作品。

天，益智类游戏已经成为了一种热门的游戏类型。

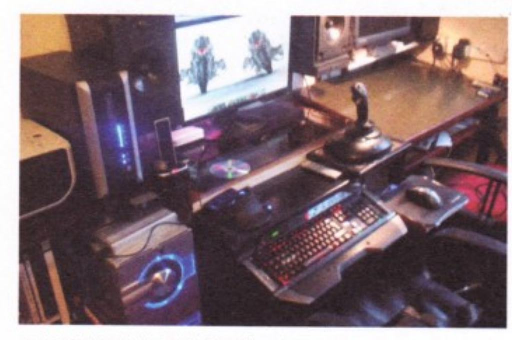


电子游戏的平台

电子游戏本身只是一款由程序代码、图像、声音、UI 界面等元素所构成的娱乐用软件，要想运行它，自然是需要专门的载体（也就是平台）了。常见的游戏平台除了最基本的电脑之外，还包括家用主机、掌机、街机等。在这一部分，我们将为大家详细介绍迄今为止所有主力游戏平台。

个人电脑

电子游戏最早就是诞生在电脑上的，只不过当时还没有“个人电脑（PC）”这一说。由于当时的计算机体积臃肿、价格昂贵、并且性能也一般，所以只有专门的实验室或是研究所才会配备电脑。而最早的游戏就是诞生在这些堪称稀有品的电脑上，早期电子游戏之所以影响很小，就是因为这些平台实在是太罕见了，人们通常都接触不到。



↑USB接口的专用游戏周边，使得玩家们在自己家里的个人电脑上也能享受到专业级别的游戏手感。

后来，随着 IT 技术的飞速发展，各项硬件设备的体积得到了缩小，成本费用更是大幅降低，使得适合平民百姓的个人电脑出现并逐渐普及开来。个人电脑一直就是电子游戏的主力平台之一，并且由于它像手机一样早已成为了人们的必备电子产品，所以如今在用户基数上也有着明显的优势。

私人 PC（电脑平台）上的游戏对电脑本身的配置要求苛刻。特别是在以前，由于硬件的飞速更新换代，而最新的好游戏又往往对硬件配置有着较高的要求，所以每次新游戏发售的时候大家最关注的反而是其对硬件配置的要求……

电脑上可以玩到的游戏种类还是非常之多的，一些早期的家用机专用游戏，也会在数年之后被移植到电脑上，或是被爱好者制作出专门的模拟器在电脑上玩。如今电脑游戏也随大势变成以网络游戏为主，传统大作的数量明显减少。

街机

街机（Arcade）也被叫做大型电玩（在台湾俗称机台）是放置于公共娱乐场所营业的游戏机。最早的街机雏型于 1971 年诞生于美国的电脑实验室中，当时一般都将它们放置于酒吧内，在街机上运行的游戏为街机游戏。

常见的街机由两个部分组成：框体与机版。框体有两种——直立框体和平躺框体，直立框体竖直立于地面，高度高于宽度，显示器与地面成一定角度但不平行，通常适于站立进行游戏；平躺框体横置于地面，宽度大于高度，显示器与地面平行，适于坐着进行游戏。框体是由机器的外壳（通常是木制品）和内部电子元件构成，直立框体的外壳可分为框头、框面、控制面板、框腹、框侧板和框后板。

框头是游戏机正面可见的最高部分，是一块长方形的半透明横板，在内部可能有电灯或扬声器，外表贴有框头贴画以标明游戏的名称和内容。在框面与框头之间的内凹部分一般安装有扬声器。

框面用来展现显示器，位于框体正面的中间截面或外面竖直位置，内部分别放置斜立或直立显示器，外表盖以透明有机玻璃板，在板上可能有与游戏有关的贴画。控制面板是装有游戏摇杆、游戏按键、游戏旋钮、游戏轨迹球或游戏光枪的一块平板，位于框面的正面外侧，正下方就是框腹，控制面板集成了游戏的控制功能，是游戏互动的输入方式。

框腹是游戏机正面的下半部分，在其正中间



安装有投币器或（和）退币器，用以投入或退出游戏币。投币器正下方是储币箱，投入的游戏币就落入其中。这三种装置都在外部安装带有暗锁的铁门，用来保证游戏厅主的商业利益和完成游戏消费与再生产的过程。框侧板是游戏机外壳两侧的两个整块板子，与整个正面部分牢固地结合在一起形成一个稳固的整体，是整个游戏机的主要支撑部分。



↑国外某街机厅中的一角，专业设计的框体使得玩家们在游戏时的代入感能够更加强烈。

框后板是游戏机外壳后面的一整块可以打开或取下的板子，与外壳的其他部分结合成一封闭空间以保护游戏机的内部元件。同时框后板也有散去机器运行时产生的热量的功能，对保证游戏机的安全十分重要。机版是由专业的游戏厂商制造的电子基版，如同个人电脑的主板，上面有CPU、ROM、RAM、显存、输入输出接口等，一般来说每台街机只载有一款游戏。

家用游戏机

家用游戏机通常也被称作“电子游戏机”、“游戏主机”或是家用主机，通常主要指用于电视上使用的游戏机，亚洲以外将其称作“Game Console”。为了与电脑游戏（PC GAME）相区别，运行于家用主机的游戏常称为电视游戏（TV GAME）。

Atari 2600是早期欧美流行的游戏主机，随后发布的任天堂红白机是首个在世界范围内成功的商业游戏机。游戏机一开始就是封闭的平台，设计公司了使之使用性能最大化的专门加速硬件和软件标准，因此相近硬件运算能力情况下，游戏运行效果能超过个人电脑。



↑光枪游戏从很早之前便已有了，将枪握在手里进行射击的代入感使得其颇为受到玩家们的喜爱。

游戏机也可以说是属于电脑的一种，主要组成元件完全和约翰·冯·诺伊曼对计算机的定义一致。不过，和个人电脑对比，电子游戏机针对影像、音效与操作机能进行了特别的强化，也有各种的软件和硬件可供安装使用。个人电脑虽然有强大硬件支持，但游戏效果不佳，可能出现移植游戏比在游戏机上效果更差的情况。游戏机主要的硬件元件包括CPU、内存、储存媒体、影音输出设备、信号输入设备等。其中，游戏机的信号输入设备又被称为控制器、手柄或摇杆。

Annotation
名词注释

电视游戏在日本：在日本，电视游戏比电脑游戏更为普遍，因为价格较便宜、游戏软件种类多、设计也较亲切、容易上手。大多数人认为，电视游戏比电脑游戏更有可玩性。但在我国和韩国，近年来电脑网络游戏的蓬勃发展，再加上电视游戏的语言大多并非母语（通常是日语或英语），电脑游戏比电视游戏更为发达。

下面，我们将为大家介绍历史上家用游戏机的代表。

Famicom，任天堂

Family Computer（简称 FC 或 FAMICOM）是日本任天堂公司开发的一种第三代家用游戏主机。FC 有两种，一种是日本版，体积较小，机身以红色和白色为主，在华人圈中又有“红白机”的俗称；另一种体积较大，机身以灰色为主，在欧美则被叫做“Nintendo Entertainment System”，简称 NES，俗称“灰机”。



↑任天堂的FC只有在亚洲地区发售时才是“红白机”的外型，到了欧美地区则是这种灰白色的形象。

1983 年 7 月 15 日，由宫本茂领头开发的 FC 游戏机研制成功，开始进入市场，取得了巨大成功。不久，任天堂总裁山内溥决定让 HUDSON、NAMCO、TAITOO、CAPCOM、JALECO 和 KONAMI 六家软件开发商开发 FC 游戏，被当时业界称为“六大软件商”。1984 年，任天堂创建了权利金制度，不但使软件质量得到了保证，而且为任天堂获得了巨大的利润。而此后所有游戏机均采取权利金制度，除了开发时需要购买高额的开发平台外，还需要按照销售情况支付权利金。

1986 年 2 月 21 日，任天堂还推出了一款 FC 磁盘机，可以在 FC 主机上通过转换器使用专用的软驱来读写游戏，软盘容量为 112KB。2003 年 7 月，FC 发售二十周年，任天堂宣布 FC 游戏机正式停产。至此，FC 在全世界已累计销售 6000 万部以上。如再加上其他厂商所仿制的未授权产品，其数量不仅于此。

Super Famicom，任天堂

超级任天堂（Super Famicom，简写为 SFC）是一款由日本著名游戏公司任天堂继红白机后开发的另一款家用游戏机，在欧洲和美洲地区销售的产品被命名为 Super Nintendo Entertainment System，简称 SNES；华人地区将其简称为超任。超级任天堂于 1990 年 11 月 21 日在日本开始发售，在北美于 1991 年 8 月 13 日发售，在欧洲于 1992 年 4 月 11 日发售。

任天堂曾经专门为超任推出过卫星信号接收器，可以接收在日本地区经由卫星信号传送的多媒体内容并存储在与设备一同配套的记忆用模块中。当初任天堂以“自宇宙前来的游戏”作为宣传，由于宣传力道不足（多数人误以为接受信息必须付高额费用）加上该硬件套装价格过于昂贵，导致这个计划在很短的时间内就遭到了淘汰。



↑由我国港台地区的山寨厂商发行的超任专用磁碟机虽然售价昂贵，但却省了购买正版卡带的费用。

有商人推出过针对超任的改装磁盘机件，以磁盘代替盒带游玩没有正式发行的磁盘版本的游戏（超级任天堂只有卡带游戏）。虽然这些都属于盗版行为，但由于相对正版而言“价廉物美”，所以在当时还是非常流行的。

Nintendo VB，任天堂

Nintendo Virtual Boy 是任天堂在 N64 还未推出时，打算用来取代超任的 32 位主机。它可以利用类似 3D 电影的技术产生立体效果，由设计 Gameboy 的横井军平设计。可惜因为它丑陋的外

观导致市场反应不佳，其在日本和美国的游戏市场销量惨淡，因此 Virtual Boy 从来没有在欧洲或澳大利亚发售，很快就退出了历史舞台，也因此让横井军平退出了任天堂公司。

Nintendo 64，任天堂

任天堂 64（NINTENDO64，简称 N64），是日本任天堂公司开发的第三代家用电视游戏机。于 1996 年 6 月 23 日在日本面世，而在北美洲于 1996 年 9 月 29 日、欧洲和澳洲于 1997 年 3 月 1 日、法国于 1997 年公开发售。

任天堂以创新的手法来招徕顾客，但在这之前，许多的创意性的手法其实已被使用过：第一个 64 位的家用主机其实是 Atari Jaguar、第一个采用模拟摇杆的是 Vectrex、第一个使用四个手把插孔的主机是 Bally Astrocade。但无论如何，任天堂 64 是第一个运用这些手法而受到热烈欢迎的主机。



↑任天堂的N64主机由于是以卡带作为媒体，因此游戏售价过高，再加上作品数量太少，因而落败。

值得注意的是，N64 问世的时候光盘已经相当普及，但任天堂公司依然坚持使用卡带作为游戏的储存媒体。N64 制作卡带的成本也远高于 CD：一本游戏杂志在此时提到了一个卡带平均要花费的成本是 25 美元，CD 则只有 10 美元。也因为如此，N64 的游戏售价比 PS 的游戏还高，大部分的 PlayStation 游戏很少超过 50 美元，但 N64 的游戏售价却在 70~75 美元。这也是 N64 最后在主机大战中败北的一大主要原因，另外一个则是缺乏软件支持。

GameCube，任天堂

GameCube（简称 GC）是日本任天堂公司所推出的一部 128 位元次时代家用电视游戏机。GC 最终的销量在日本地区约为 404 万台，在北美地区约为 1294 万台，在其他地区约为 477 万台，全世界总计约为 2174 万台。就发售情况而言，是同世代的三部主机中销售量最低的。主要原因在于游戏数量少、多属低年龄层，GC 上的网络游戏只有梦幻之星网络版系列与 Home World。

这是任天堂首次使用光盘做为游戏媒介的主机，其光盘是与松下共同研发的特殊 8 厘米 DVD，容量约 1.5GB，小光盘除了有防盗版的功用，还有方便携带的考虑。Game Cube 如同其名，外观是正方形的，与其他主机不同，它不需要用手棒来移动，主机后有个把手可以提，看上去还是非常小巧精致的。



↑GameCube如同奶糖般精致的方块造型为它赢得了不少的用户，其上的游戏数量虽然不多，但素质都较高。

Wii，任天堂

Wii 是任天堂公司所推出的家用游戏主机，开发时的代号为“Revolution”，表示“电视游戏的革命”。2006 年 11 月 19 日正式发售，Wii 使用了前所未见的控制器使用方法、可购买下载游戏软件、生活信息内容、网络的功能等各项服务等均为 Wii 的主要特色。

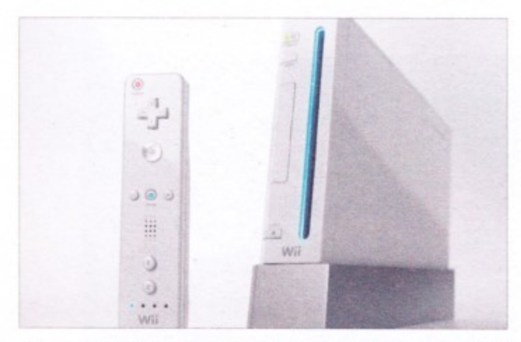
‘Wii’听起来像是“we”（我们），发音亦相同，用于强调该主机‘老少咸宜’、能让全家大小都乐在其中的概念。名称中的“ii”不仅象征着其独特设计的控制器，也代表人们聚在一起同乐的形

象。Wii 主机的机体是自任天堂制造电视游戏机以来最小的一部，大约仅有三个 DVD 外盒排放在一起时的大小，可水平或直立摆放，包装内包含直立时专用的摆放架。

尽管美国、日本、欧洲等地的发售日有所差异，不过它的销量突破 2000 万部仅花了 60 周的时间。

● Wii U，任天堂

Wii U 是任天堂继 Wii 之后所推出的家用游戏主机，也是 Wii 的后继机种。于 2011 年 6 月 7 日公布，代号为“Project Cafe”，并于 2012 年 12 月 8 日发售。此新机加强了游戏画面分辨率，支持高清输出，以及有新的游戏控制器。Wii U 最特别的地方是有新的游戏控制器，此控制器上装有一个 6.2 英寸的 16:9 触控屏幕。



↑ Wii 的遥控器就像是传统的电视遥控器一样，既可以横着玩，也可以竖着玩，控制方式灵活多变。

Wii U 是任天堂历史上第一台支持全高清分辨率（最高分辨率为 1080p）的家用游戏主机。Wii U 主机最早在 2008 年开始规划，任天堂希望借由 Wii U 来吸引更多“核心”玩家。游戏设计者宫本茂承认 Wii 在高清影像和网络联机能力上的缺乏，让 Wii 无法和 Xbox 360、PlayStation 3 被分类在同一个等级中竞争，因此任天堂决定新主机必须要有重大的架构性改进。可以说，Wii U 就是在硬件性能明显强化后的 Wii，并且目标对象是轻度玩家和核心玩家。

● PlayStation，索尼

PlayStation（简称 PS）是日本索尼旗下的索尼电脑娱乐于 1994 年 12 月 3 日推出的首款家用游戏主机。通过争取第三方游戏厂商的策略，最后 PlayStation 在游戏软件数量上以绝对的优势赢得了这场次世代主机市场的胜利。2000 年 9 月 14 日，日本 SCEI 推出 PlayStation 主机的轻量化版本 PSone。PlayStation 在 1994 年 12 月 3 日于日本首先



↑ Wii U 可以说是 Wii 的硬件升级版，各方面的性能明显提升，并能且够对应 1080p 的高清显示了。

推出，之后于 1995 年 9 月 9 日在美国推出，1995 年 9 月 29 日在欧洲推出。PlayStation 能利用很多独特的广告活动引起大众的兴趣，许多在游戏发行时播放的广告充满模棱两可的内容，引起了许多玩家的狂热争论。

● PlayStation 2，索尼

PlayStation 2（简称 PS2），是由索尼电脑娱乐于 1999 年 3 月在日本发布，2000 年 3 月 4 日发售的家用游戏机。在中国大陆，索尼（中国）的行销口号是：“△○ × □，很有 PS 风格的感觉”。在为我国台湾地区，则是以“就是这一部”来强



↑ 1994 年发售的 PlayStation 是索尼进军家用游戏机界的第一款主机，出人意料地赢得了开门红。

调 PS2 不仅能玩游戏更能播放 DVD。

自推出以来已经被开发了超过 10828 款游戏。PS2 拥有三个之最：分别是目前世界上销售时间最长(11 年)、公司支持时间最长、游戏最多的游戏机。由于 PS2 在发售同时也一并发售多款游戏大作，加上 PS2 采取当时较为先进的 DVD-ROM，容量达到 4.7 或 8.5GB，所以 PS2 很快便打败竞争对手，更间接导致了世嘉完全退出家用游戏机市场。

2004 年初，索尼宣布推出 PS2 的超薄版“PlayStation 2 slimline”，在 2004 年 11 月 3 日开售。价格与 PS2 一样，但机身尺寸大小足足减少了 130%，性能与功能则和原版没有分别。直到目前为止，PS2 slimline 还是全世界最轻薄的家用游戏机的纪录保持者。



↑黑色的 PlayStation2 是 PS 系主机中最为成功的一代，各种型号的推出都赢得了玩家们的大力支持。

PlayStation 3，索尼

PlayStation 3（简称 PS3）是索尼电脑娱乐推出的第三款电视游戏机。PlayStation 3 于 2006 年 11 月 11 日在日本发售，同年 11 月 17 日于美国、中国香港及台湾等地区上市，2007 年 3 月 23 日于欧洲和大洋洲推出。刚推出时分为配有 20GB 硬盘的基本款，以及配有 60GB 硬盘和拥有部份额外功能的高级款。2009 年 9 月推出了较薄及更大容量的改良机型 PS3 Slim，2012 年 9 月推出了更轻巧的新型 Super Slim PS3。

PS3 提供了被称为“PlayStation Network”的整合网络游戏服务，使用蓝光光盘作为主要的储存媒介，同时也是市场上第一款支持 Blu-Ray 2.0 的蓝光播放器。初期的 PS3 主机会出现所谓的黄灯故障，情况是开机后先是绿灯，后出现红灯闪烁，伴有 B.B.B. 三声响，或者游戏过程中突然死机黑屏，红灯闪烁，触碰电源键后闪现黄灯而又变回红灯。

在这一轮的三大主机中，索尼的 PS3 是硬件性能最为突出的，其上发售的代表大作包括《神秘海域：黄金城秘宝》与《合金装备：爱国者之枪》。截至到 2012 年 11 月 4 日，PlayStation 3 主机全球销量累计达到 7000 万台，并且拥有全球的 PlayStation 网络注册账户 7500 万个。



↑ PS3 首次在家用主机中以蓝光光盘作为游戏媒体，触摸式的按键也成为了其特色之一。

PlayStation 4，索尼

PlayStation 4（简称 PS4）将采用以超微（AMD）为基础的 x86-64 架构处理器，与使用 Cell 架构

Annotation
名词注释

PlayStation 上的代表作品：PlayStation 上比较著名的游戏有：《古墓丽影》、《最终幻想 7》、《生化危机》、《铁拳》、《寂静岭》、《GT 赛车》、《天诛系列》以及《合金装备》等等。截至 2005 年 3 月，共售出 1.02 亿部（其中 PSone 为 2800 万），累计 9.61 亿套游戏。PlayStation 作为电视游戏产业中最长寿的产品之一整整流行了 11 年之久。

的前代几种不同，更换处理器架构的目的是让游戏开发的过程变得更容易，以吸引更多不同的开发者加入。其他重要硬件特征包括内建8GB的GDDR5整合式内存、更快速的蓝光光驱，以及专门用来处理音讯、影像，以及其他背景服务的定制处理芯片。

在新的应用和服务方面，索尼计划在智能手机和平板电脑上推出专属应用程式，让这些装置成为第二屏幕以加强游戏体验。索尼也计划推出云端游戏服务“Gaikai”，将可下载内容与游戏储存于云端服务器中。此外，新的控制器上增加了“分享”按钮，将让使用者可以观看其他人游玩过程的串流直播。

2013年2月20日，索尼在纽约的发布会上正式公布了“PS4”的商标、游戏主机的规格、首发游戏以及游戏演示画面。PS4预计将于2013年第四季度正式发售。

● Xbox，128位机，微软

XBOX是由世界最大的电脑软件公司微软所开发，于2001年11月15日在美国地区领先发售，日本则是在2002年2月22日发售，随后相继登陆了北美其他地区、欧洲、澳洲、韩国、新加坡、以及中国的香港和台湾地区。



↑除了经典的游戏手柄还维持了原来的特色之外，这款即将发售的PS4在外型上还真是颇为另类呢。

为了与其他公司的游戏机竞争，改变在同时代主机中最晚发售的时间上的不利局面，在日本，Xbox发售预定价格约为34800日元，在其他地区也采取了类似的“大礼包”降价策略。Xbox Live是Xbox及Xbox 360专用的多用户在线对战平台，由微软公司所开发和管理，最初于2002年11月在Xbox游戏机平台上开始推出，后来此服务推出了更新版本，并伸延至PC平台和Windows Phone系统。

● Xbox 360，128位机，微软

Xbox 360是微软开发的第二代家用游戏主机，为Xbox的后继机种。Xbox 360于2005年11月22日在美国和加拿大上市，随后于12月2日在欧洲、12月10日在日本上市；2006年3月16日在我国香港和台湾地区上市。

Xbox 360可与Xbox LIVE紧密结合，玩家可以通过Xbox LIVE在网络上进行连接对战，或者下载游戏、音乐、电影和电视节目。Xbox 360也可以链接电脑上的Windows Media Center，让Xbox 360分享电脑中存储的图片、音乐、视频、电影和电视节目。Xbox 360在个别地区提供与第三方厂商合作的多媒体流服务，例如在美国提供的Netflix和ESPN服务，以及英国的Sky Player服务。在我国台湾地区它则是和威达云电讯合作，将Xbox 360当作数字机上盒，提供高清电视节目。

2007年4月29日售价479美元的Xbox 360 Elite精英版主机上市，其主机与手柄为全黑涂装，新增HDMI原生输出端口与提升硬盘容量至



↑微软的XBOX主机采用的是黑色外观，初期曾经因为手柄尺寸过大而遭到许多亚洲用戶的批评。

120GB。2008年11月19日微软在Xbox Live上推出更新，名为NXE，让玩家能够如同Wii的Mii功能一样创造属于自己的虚拟人偶，并支持硬盘

安装运行，可将游戏复制到 Xbox 360 硬盘中，加快游戏读取速度。

● Xbox One，微软

Xbox One 是由微软推出的 Xbox 360 后继机种，微软在 2013 年 5 月 21 日的记者会上发表了 Xbox One，预定于 2013 年年底前上市（但预计在亚洲要 2014 年才上市）。



↑作为系列第二款主机的 XBOX360，其简约小巧的外型是一次重大的进步，早期也曾遭遇过三红等硬件问题。

Xbox One 能搭配新一代 Kinect 体感控制器，能够快而准地判断玩家的动作，并能侦测肌肉活动。手柄方面也有所改良，除了电池变为自带的以外，还改良了手柄按钮，通过 Wi-Fi Direct 链接主机。Xbox One 能够让玩家利用语音控制，而电视节目集成服务则能够玩家在没有切换电视输入信号的情况下，直接语音控制 Xbox One 观看电视。另外，Xbox One 还支持 Skype 联机语音交谈功能。

新一代 Xbox LIVE 能够利用世界各地逾 300000 台服务器来提供更多的全球集成服务和云功能，玩家可以录制游戏并存储于云空间。由于处理器使用了不同的核心架构，所以 Xbox One 将不具备向下兼容的能力。

● Mega Drive，世嘉

Mega Drive 全称“世嘉至强驱动器”，因是世嘉公司第 5 代家庭用游戏机机型，又被成为“世嘉五代”。是世界上第一种真正意义上的 16 位元家庭电子游戏机——之前 NEC 推出的 PC-E 游戏主机为准 16 位，8 位元核心 CPU+16 位元 PPU。

日版于 1988 年发售，美版于 1989 年发售，后期为了挽回颓势和扩展性能，世嘉陆续为 MD 开发了 MEGA-CD、SUPER 32X 等附机。人们常说的“MD 于 1989 年发售”是不完善的措辞，因为 MD 最初是 1988 年 10 月 29 日在日本发售的。


↑ Kinect 体感控制器已经成为了 XBOX 系列主机的标准配置，而强大的网络服务功能也是 XBOX One 的卖点。

从 MD 的配置来看、其性能远超 FC。MD 也许是真正培养了一代中国电玩的玩家。而且世嘉公司的敬业精神让 MD 上好作不断，在老一辈的玩家眼里它是一款经典的游戏机。

● SEGA Saturn，世嘉

SEGA Saturn（世嘉土星，简称 SS）是日本世嘉公司开发的第六代 32 位元家用游戏机。1994 年 11 月 22 日 SEGA Saturn 开始在日本发售，定价 44800 日元，首日销量 17 万台。全球总销量 876 万台，

Annotation
名 词 注 释

赔本赚吆喝的 Xbox：Xbox 的首发软件阵容是极为成功的，相对于 Xbox 强大的硬件性能而言，299 美元这低廉的售价在当时而言简直与恶性倾销无异。据说每卖一台 Xbox，微软将会亏 125 美元。评价微软这种不惜血本的砸钱策略，Xbox 终于在第一次进军游戏业界就站稳了脚跟。这也让当时许多人不得不感叹微软就是财大气粗啊……

其中580万台在日本本土，296万台在国外。

与同时期的PS相比，SS在处理2D机能上远较前者优越，因此不少于90年代中后期面世的大型电玩，如射击、对战格斗和麻雀游戏等，厂商要推出家用移植版都会以SS作为首选。但SS的3D机能则明显弱于PS，当时又正好是3D游戏开始兴起，玩家在选购机种时特别着重主机的3D效能，这就使得SS在这方面陷入了劣势。



↑当年世嘉的MD在我国可是人气非常高的机种，那一盒盒粘了宣传贴纸的黑色卡带也是一道风景。

在日本两大RPG巨头Square和Enix宣布加入索尼阵营为PS开发游戏后，更是导致SS的销量双倍下滑。再加上SS上的游戏大多都是街机的移植游戏，原创性方面也是不如PS，最终在主机竞争中落败。

● DreamCast，世嘉

Dreamcast（简称DC，开发代号为妖刀）是日本世嘉公司于1998年11月27日发售的一款游戏机。名称“Dreamcast”意为“传播梦想”（Dream Broadcast）。由于其螺旋形的标志，在中国被戏称为“蚊香”。

由于Dreamcast的上一个机种SEGA Saturn在与索尼公司的PlayStation的竞争中不利，于是世嘉就把Dreamcast作为次时代游戏机产品来发售，以此与索尼相抗衡。Dreamcast最大的特点就是它是携带调制解调器的第一款家用游戏机，玩家可以它通过因特网进行真正的网络对战。



↑这是世嘉推出的最后一款家用游戏主机，其巨大的手柄还可以单独用来玩某些简单的小游戏。

● PC Engine，NEC & Hudson

PC Engine（北美版称为TurboGrafx-16，简称PCE），是由Hudson Soft与NEC两家日本公司联手开发并于1987年推出的家用游戏机。

PC Engine曾在日本极度流行，推出后不久曾在销量上打败任天堂的FC游戏机。它能在不同的分辨率之下同时显示出512种颜色，并有着非常健全的图像镶嵌处理能力。PC Engine也是世界第一部可选配CD模组的家用游戏机，使得它有CD载体的标准好处：更多储存空间、更便宜的载体成本、可播放Red Book标准的CD音乐。

移植自电脑游戏但将之修正为三点不露的十八禁游戏，是PC Engine持续受到欢迎的一个主

Annotation
名词注释

DC专用媒体GD-ROM：世嘉的Dreamcast使用的媒体是专用的GD-ROM，大小和普通的CD-ROM一样，不过可以储存最多1GB的资料。后来被破解组织发现原来这只是高密度的CD-ROM，最后更被破解其防拷保护，以致大量盗版游戏充斥市场。DC最终也未能打败索尼公司的PS2，更间接导致世嘉完全退出家用游戏机市场，成为了世嘉的末代主机。

要原因，使得这部游戏机的市场寿命远远超越其他同时期的游戏机。直至1999年，PC Engine仍有新游戏推出。

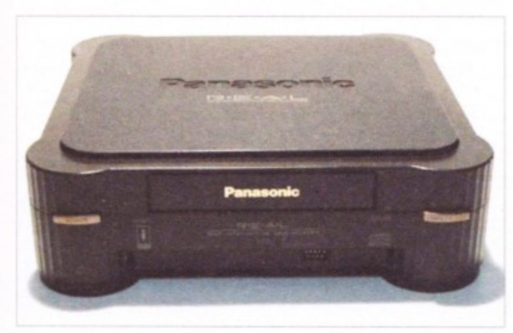


↑能够支持CD光盘作为游戏媒介的PC Engine在当时来说还是颇为前卫的，并且其寿命也是蛮长的。

● 3DO，松下＆飞利浦

3DO是于1992年在特里普·霍金斯的发起下，松下电器的母公司、美国电报电话公司、时代华纳、美国环球影业公司、EA等共同出资成立的公司，与松下等公司合作制作发行的同名游戏主机。

从严格意义上说，“3DO”是一个概念，而不是一部主机，3DO的名称来自“Audi－O”、“Vide－O”、“3D－O”。3DO主机并非由3DO公司自己生产，而是授权给松下、三洋、三星等知名电器企业生产。3DO的第一款型号FZ-1由松下生产的，全名为Real 3DO Muitiplayer，虽然该主机的性能毫无疑问地超过了同时期所有的竞争对手，然而其价格却是SNES和MD的4倍。



↑这个就是松下的3DO了，估计国内真正见过实物的朋友没有多少，其上的游戏数量也相对较少。

由于3DO的普及率严重不足，第三方厂商的支持力度就非常有限。不过因为霍金斯与EA的关系，EA对该主机给予了强力的支持，为其打造了原创赛车游戏《极品飞车》。可惜这些游戏在3DO三出现时，PS和SS已经纷纷降临，3DO早已回天乏术。

● Neo Geo CD，SNK

Neo-Geo CD系统发售于1994年9月，是为了解决卡带价格过分昂贵的问题而发行，所以系统硬件方面没有大的改变，只将卡带读入部分改成了CD-ROM。然而由于Neo-Geo CD用的是单倍速CD，所以又带来了读盘过于缓慢的问题。



↑老牌街机厂商SNK推出的NEO-GEO CD家用主机，过于昂贵的价格成为了其销量的绊脚石。

1995年12月，SNK又发售了带二倍速CD-ROM的Neo-Geo CD Z系统，不过CDZ只在日本发卖过。由于价格太贵，所以Neo-Geo主机的销量一直不大，但即使是其他厂商也不得不承认Neo-Geo是最强的16位主机。SNK一直致力于制作自己所擅长的2D格斗游戏，在全世界范围内这些游戏都相当受欢迎。

掌上游戏机

掌上游戏机（Handheld game console），又名便携式游戏机或携带型游乐器，简称掌机。是指方便携带的小型专门游戏机，它可以随时随地转换视频游戏软件。现在有许多手机都被加入了娱乐游戏元素，以至手机与掌机的界线越来越模糊。

掌机游戏起源于1976年，最早的掌机由美国

Mattel公司开发的Mattel Electronics Handheld Games系列。首款上市的产品名为Mattel Auto Race，是最早将LED应用在电子游戏上的掌机始祖。掌机游戏一般具有流程短小，节奏明快的特点。由于其目的是供人们在较短时间内（如等车、排队的过程中）娱乐，所以不会像一般视频游戏那样具有复杂的情节。同时，由于硬件条件的限制，一般掌机的画面和声音都不如同时期的家用游戏硬件，这种情况由于任天堂NDS和索尼PSP的推出而有所改变，这就对游戏设计者提出了更高的要求。



↑体积小、便于携带是掌上游戏机最大的优势，近年来其上的游戏也开始向更简单有趣的模式靠近。

● Game&Watch，任天堂

它的设想来源于横井军平对于在乘坐新干线时看到有上班族因乘车无聊一直摆弄电子计算器情景后的突发奇想，其名字分别源于电子游戏和数字石英表。之后在横井军平将试制品展示给任天堂社长山内溥时，立即引起了后者极大的兴趣，山内老爷子甚至亲自参与Game&Watch的设计研发工作，成品最终于1980年4月28日发售。



↑后期推出的Game&Watch是可以更换游戏的，这就为玩家们省了不少的银子，因此更加受到欢迎了。

第一版本为完全不可扩展的设计，如同电子表一样，一台主机只有一个游戏，画面为固定的单帧切换。而后任天堂意识到游戏的不可扩展使人们对这个游戏机的兴趣大减，便发行了可替换游戏的版本，但是此替换游戏不同于传统掌机，而是替换将屏幕与游戏内容整合的面板。严格意义上讲Game&Watch不属于可扩展式游戏机，但是它的出现最终决定了掌机的雏形。

● Atari Lynx，雅达利

1989年，美国雅达利公司推出第一个手提式的游戏系统Atari Lynx（山猫）。虽然有着较强的硬件能力（相对于GB而言），但是巨大的耗电量和过小的卡带容量使得主机的发展受到了巨大的限制。Lynx最大的缺点就是大部分游戏都是雅达利自己制作的，Lynx的游戏软件一共有76款，其中只有14款是第三方的作品。Lynx的游戏以动作类为主，其他类型的游戏相当少。在游戏列表中我们可以发现忍者龙剑传、双截龙和PAC-MAN等几款很熟悉的日本游戏的名字，这些游戏都是Atari从日该公司那里取得版权后自己移植到Lynx上的。

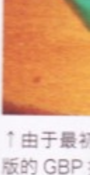


↑雅达利推出的掌上游戏机Lynx，其上大多是些动作类游戏，并且是雅达利自己获得版权后进行移植的。

● Game Boy，任天堂

Game Boy（简称GB）是任天堂于1989年4月21日正式发售的掌机，设计者是横井军平。GB的设计理念可以追溯到70年代晚期任天堂制作的“Game&Watch”。

由于任天堂要求这部掌机要尽可能地轻巧、



低耗和便宜，因此它的硬件机能可以说是劣于和它同时代的其他掌机。然而借助无数优秀的软件，使它仍旧远远比其他掌机成功许多。最初的 Game Boy 主机与当时的移动电话大小相当，配有一块无夜光功能的黑、绿色小液晶显示屏，一个十字方向操纵钮和四个控制按钮以及一个可见的单声道扬声器。在游戏机的底部可以见到一个 3.5 毫米标准的立体声耳机接口，游戏软件被放入到 ROM 卡带中出售。

在游戏主机侧面有一个联机线接口，玩家可以通过 GB 专用“通信电缆”与其他主机在相应的游戏中联机对战。更有可供最多 4 名玩家同时联机的适配器，可使一部 GB 与另外 3 部主机联机。除此之外还有许多附件如：外接交流电电源、屏幕放大镜、辅助灯、GB 照相机、GB 打印机。

● Game Boy Pocket，任天堂

Game Boy Pocket 的发售日为 1996 年 7 月 21 日，有原色、红、黄、绿、黑、金、银、粉红、透明共 8 色，被简称为 GBP。GBP 的性能参数和 GB 相比几乎没有改变，只有外形的设计、使用的电池型号和显示屏有所变更。更加小巧和轻便使整个主机显得更加人性化，而显示屏比原型更大、更清楚，使得玩游戏时的感觉要很多。电池使用非系列通用的 5 号电池，而采用了单 4 型 7 号电池，对于拥有多台主机的玩家不是一件好事；而且本主机是系列中电池寿命最短的一台。



↑由于最初发售的 Game Boy 又厚又大又重，所以当轻薄版的 GBP 推出后，迅速受到了玩家们的欢迎。

● Game Boy Light，任天堂

1998 年 4 月 14 日，任天堂公司发布了加入背光等特性的 GB 新机种：GameBoy Light，其完全兼容以往的 GB 游戏。鉴于液晶显示屏的特性，以往的 GB 主机只能够在光源充足的情况下使用，限制了掌机随时游玩的特性。这次在硬件之中加入了屏幕背景灯光的功能，因此即使在漆黑的房间中游戏中画面也能够显示得很清楚。硬件经过改良后使得主机的耗电量下降，电池就具有了更长的使用寿命。



↑追加也夜光功能的 GBL 可以在黑暗的环境中游戏，当年不少玩家都是每天晚上躲在被窝里“夜战”的。

● Game Boy Color，任天堂

1998 年 10 月 21 日，任天堂终于众望所归地推出了 GB 的彩色版本 GameBoy Color（简称 GBC）。新型的 GB 与以前的 GB 最大的不同就是

Annotation
名 词 注 释

掌机游戏在亚洲：在亚洲地区，特别是日本和中国，掌机游戏具有大量的用户群，并带动了大量相关软、硬件产业的发展。这是因为掌机游戏具有便于携带和随时娱乐的特点，同时近年来掌机游戏加入的收集、交换等要素进一步提升了这类游戏的魅力，例如著名的《口袋妖怪》系列，已经成为了一种文化现象和符号，其出一新作都会成为青少年群体的话题。

采用了彩色液晶显示屏，从此GB迷就步入了彩色世界。液晶部分采用薄膜晶体管TFT液晶，可以在3万2千色中显58色，更主要的TFT显示图象没有虚影，因此一些过关和打斗游戏也可以清楚地被显示。GBC兼容GameBoy游戏，并且画面是彩色的，一般为4~19色。在进入这些游戏之前还可以对所显示颜色进行调整，一共有13组色彩可选。GBC还有一个特别之处，就是具有红外线通信功能，这样对应游戏不用通讯线也能交换资料，使用2节5号碱性电池就能进行20小时的游戏，非常省电。

Game Boy Advance，任天堂

Game Boy Advance（简称GBA）是任天堂推出的新一代便携式掌机。GBA备有不同机壳颜色的主机供玩家选购，分别有蓝、橙两色按钮配搭银色、透明机壳等。主机的外型和历代的GB有颇大分别，最大分别是屏幕的位置被改放在十字键和A、B键之间。GBA完全兼容GB和GBC游戏，只要购买了GBA就无需再另买GB或GBC就可以直接玩它们上面的游戏。

许多GBA爱好者编写了许多实用程序，如：看书工具、音乐播放器、图片浏览器等，再加上现在有游戏烧录器，玩家可以通过GBA进行看书、听音乐、看图片、下载小电影观看、玩模拟器游戏等。GBA可以说已经成为了一台具有实际应用意义的移动多媒体播放器+随身“任天堂”红白游戏机。



↑由于Game Boy Advance刚推出的时候从传统的竖向改为了横向，一度遭到质疑，但没多久就赢得了认可。

Game Boy Advance SP，任天堂

GBA SP于2003年2月14日发售，定价为12500日元。该机为GBA的改进型版本，由原来的横板设计改为更为流行的翻盖设计，减小了游戏机的体积，完全兼容以往的GBA游戏。

SP的出现确实让已经习惯GB系列笨重的外观的玩家惊喜了一段时间，除了新颖的外形，它还有让人期待已久的背光。不过由于技术上的问题，背光耗电的问题还是不容忽视的，而且有部分玩家抱怨LR键手感不如GBA。后来SP的增亮版设置了多个亮度梯度，使之变得更合理，更人性化了。



↑由于采用了可折叠的翻盖设计，GBA SP在体积上要远比先前的GBA精巧，颇受女孩子们的喜爱。

GameBoy Advance Micro，任天堂

Game Boy micro（简称micro），国内发行名称为神游GBM。是任天堂为了纪念使用了长达20年的GB商标而将GBA缩小轻量化，从而制作的具有纪念意义的掌机。于2005年9月13日在日本发售，首发有黑色、白色、粉红色、蓝色四种主



↑GBM在体积上“缩水”的幅度有些出乎人们的意料，或许是因为过于小巧，因此在操作上有些不便。

机，同时为
售了FC手
E-reader读
盗版卡和GE

Nintendo

任 天
NDS），DS
写。它主要
的屏幕为触
和Wi-Fi无线
21日发售任
而欧洲则在
由任天堂合
称推出，于2
1518元。


↑虽然触控操作在
推出的时候可还是

任天堂DS
序分别为任天
LL。DS Lite（L
更光亮的意思）
版的任天堂DS

Annotation
名 词 注
日本电玩史上销售
1000万大关，成为
量即将突破9700万
一星期平均销售约
家GameBoy的销量

机，同时为了纪念马里奥诞生 20 周年，还专门发售了 FC 手柄版 GBM。GBM 不支持 GB/GBC 以及 E-reader 读卡器等周边（卡槽过小），而像 GBA 盗版卡和 GBA 烧录卡则可以在在 GBM 上使用。

Nintendo DS 系列，任天堂

任天堂 DS（Nintendo DS，简称 DS 或 NDS），DS 是“Dual Screen”（双屏幕）的缩写。它主要的特征包括了双屏幕显示，其中下方的屏幕为触摸屏，并配置有麦克风声音输入装置和 Wi-Fi 无线网络功能。北美地区在 2004 年 11 月 21 日发售任天堂 DS，日本接着于 12 月 2 日上市，而欧洲则在翌年 2005 年 3 月 11 日发售。中国大陆由任天堂合资厂商神游科技使用“iQue DS”的名称推出，于 2005 年 7 月 23 日发售，定价为人民币 1518 元。



↑虽然触控操作在如今早已是家常便饭，但当年 NDS 刚刚推出的时候可还是非常新鲜和前卫的理念呢！

任天堂 DS 推出过三款改良机型，依时间顺序分别为任天堂 DS Lite、任天堂 DSi、任天堂 DSi LL。DS Lite（Lite 即比旧版的任天堂 DS 更轻巧和更光亮的意思）于 2006 年 3 月 2 日推出，比起旧版的任天堂 DS 主机体积和重量上都变得更小，推出之际在日本造成一股抢购热潮。NDSi 是任天堂继 NDSL 之后的又一款改进机型，于 2008 年 11 月 1 在日本地区首发，首发价格为 18900 日元。DSi LL 是 DSi 的增大屏幕和附手写笔的版本，其余与 DSi 并无区别。

Nintendo 3DS 系列，任天堂

任天堂 3DS（Nintendo 3DS，简称 3DS）最大特点的之一就是利用了被称为“Autostereoscopy”的技术，让使用者不需配戴任何特殊眼镜即可感受到立体的 3D 图像效果。该平台向下可兼容任天堂 DS 和任天堂 DSi 的软件，强调的核心概念是“随身携带、相互交流、每日新体验。”，口号是“不需要 3D 眼镜的 DS”。



↑ 3DS 加入了“裸眼 3D”的功能，不用戴专用眼镜就能看到如同 3D 般的效果，但实际玩久了就容易眼晕。

该机于 2011 年 2 月 26 日在日本发售，初期售价为 25000 日元，在欧洲、澳洲和北美洲于 2011 年 3 月下旬推出。2012 年 12 月 1 日中国大陆地区由神游科技发行的“iQue 3DS XL”正式发售。截止至 2011 年 12 月的调查，3DS 已经在全球卖出 1503 万部主机。不过 3DS 的“裸眼 3D”功能效果并不如预期，看久了会让人眼晕，所以许多人平

Annotation
名 词 注 释

日本电玩史上销售最快的主机：在 2006 年 7 月底，任天堂正式宣布 DS 主机的日本销量突破 1000 万大关，成为了日本电玩史上销售最快的主机。至 2008 年 12 月底，任天堂 DS 全球销售量即将突破 9700 万部，其中日本 2561 万部，美国 3217 万部，欧洲及其他地区 3976 万部，即一星期平均销售约 40 万部。2009 年末，DS 系列已经达到 1 亿 3 千万的主机销量，打破先前自家 GameBoy 的销量纪录，成为全世界最高销量的掌上游戏机。

常都是关闭了3D效果的。

任天堂3DS LL/XL是3DS的后续改良版本，最大特色为双屏幕尺寸的加大，增加了电池的续航力、外形更为圆滑、上屏幕的周围不再使用黑色面板、耳机孔移到左方、更长的触控笔等，分辨率和功能上则无任何差异。3DS LL/XL于2012年7月28日在日本和欧洲推出、北美地区在2012年9月18日推出，售价为18900日元。

● PlayStation Portable系列，索尼

PlayStation Portable（简称PSP）是索尼电脑娱乐于2004年12月12日发售的掌上型游戏机。2007年9月，轻量、薄型化的PSP-2000系列发售；2008年10月，提升液晶屏幕鲜艳及对比度并自带麦克风的PSP-3000系列发售；2009年，PSPgo发售；2011年PlayStation Vita发售。



↑索尼在家用主机方面击败了老对手任天堂后，又凭借着PSP进军对方垄断的掌机领域，野心不可谓不大。

PSP的出现在掌机史上无疑具有里程碑的意义，因为它第一次动摇了任天堂在掌机领域的绝对统治地位。但是由于游戏类型过于单一，采用了UMD光碟这种不是很方便的存储媒体，并且很多玩家只是单纯地把它当做MP4使用，PSP在世界的销量一直处于垫底状态。最早的PSP型号就是"1000"系列，后来公司陆续推出了改良升级版的2000和3000系列，并且赢得了玩家的好评。

值得一提的是，对3000系列同期销售的"PSP GO"由于取消UMD舱，按键设计不合理，下载版购买方式过于超前，与mediaGO软件的过分依赖等问题，导致其销量极差，于2011年4月停产。

"PlayStation Vita"（简称PSV）是索尼电脑娱乐于2011年1月27日所发表的掌机，追寻的目标是将日常生活化为娱乐，提供高品质游戏和现实体验的联动实现革新游戏的可能。虽然PSV性能十分强大，但由于软件支持的缺乏，最终市场反响非常一般。



←从最初的PSP1000、2000、3000再到后来的GO，以及最新的PSV，这就是PSP家族的全部成员。

● Game Gear & Nomad，世嘉

Game Gear是世嘉基于Master System在1990年推出的第一部彩色掌上型游戏机。当时，世嘉将Mega Drive上的各款名作移植在Game Gear上推出，还推出各式的限量版主机来吸引消费者，但Game Gear的耗电快速的问题是其重大缺点，而且游戏数量也不多，日本只出过151款，最后只好渐渐地淡出市场。

Sega Nomad是世嘉在1995年推出的一部彩色便携式掌上游戏机，相当于Mega Drive的掌机版，不过只在日本之外的国家发售过，在华语地区又被称为"游牧民"。Nomad使用世嘉同时期家用机Mega Drive的游戏卡带做为游戏载体，和Game Gear一样有耗电快速和体积庞大的缺点，但由于

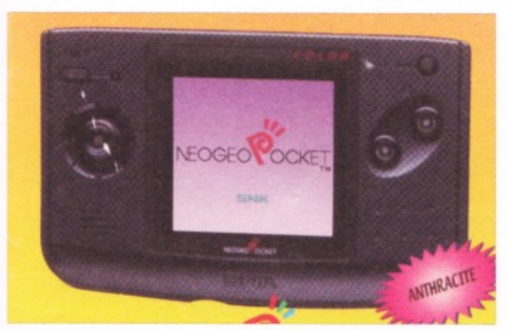
直接通用 MD 的卡带而在市场竞争中赢得了一席之地。



↑画面优秀、可以直接兼容 MD 的卡带是世嘉掌机的特点，但体积过大过沉和耗电都是其硬伤。

● Neo Geo Pocket 系列，SNK

Neo-Geo Pocket（简称 NGP）是 SNK 发行的手持式游戏系统，发售于 1998 年 10 月 28 日，采用黑白屏幕。SNK 曾经以"I' m not BOY——任何人都有不是 BOY 的一面"作为广告词，可见其直接对手是任天堂的 GB 系列，这句广告词也成为了竞争性广告的一个典型。然而在其发售的前一星期，GBC 已经发售，导致作为黑白游戏机的 NGP 直接遭到了市场的无情抛弃，并未获得成功。



↑ SNK 的掌机 NGP 基本上只能玩到它自己制作的各种游戏，对于更多的玩家来说如同鸡肋一般。

1999 年 5 月 1 日，SNK 为了应对 GBC 的冲击，赶工发行了 NGP 的彩色版 Neo-Geo Pocket Color。软件方面，SNK 公司推出了大量该公司格斗游戏的移植版，而且制作水平相当高，受到了 Fans 的爱戴。但是最大的优点同时也是它的致命弱点：除了格斗游戏外，其他类型的游戏太少。第三方软件的缺乏使得 NGP 成为了 SNK 专用机，让非格斗迷无从下手自然也就限制了主机的销量。

● Wonder Swan 系列，万代

Wonder Swan（简称 WS）最初于 1999 年 12 月 16 日发售。游戏主机由日本著名的玩具厂商 BANDAI 开发，采用了 16 位的 CPU，虽采用黑白液晶显示，但解析度达到了 224x144。最大的特征是横竖都可以玩，使游戏的表现效果更佳。众多厂商的参与制作，尤其不乏像 SQUARE 这样的顶级游戏商，使 WS 不乏好游戏。但由于采用落后的黑白显示屏和其他一些原因，以及 GBA 的压制，最终 WS 还是退出了掌机的大家族。



↑可以横着玩也可以竖着玩的 WS（神奇天鹅）是 GB 生父横井军平的杰作，初期获得了 SE 等大厂的支持，销量不错。

2000 年 12 月 09 日，万代公司在日本推出 Wonder Swan 的彩色改进版本掌上游戏机"神奇天鹅 Wonder Swan Color"。WSC 主机和旧 WS 一样，主机有多种机壳颜色可供选购，硬件方面的各项性能也是有显著提升。由于 BANDAI 看家作品高达系列和史克威尔的力挺，此部主机上高达系列游戏和最终幻想系列游戏的素质非常高，不过去掉"新鲜事物"的可爱外衣后，对老任的江山还是没有太大动摇，再加之以奇怪的名字（神奇天鹅）命名，所以并未给玩家留下很深刻的印象，最终导致了失败的结果。

Chapter 03

主机大战

虽然同为电子游戏的平台，但家用主机以及掌机与电脑却有着很大的一个不同点：那就是每一世代都会上演激烈的主机大战。对于纯粹的电脑游戏玩家而言，看到家用机玩家和掌机玩家为了到底买哪一台主机而纠结常常会感到不解和可笑。但不得不说的是，只属于家用机与掌机的主机平台大战，也是它们的一道独特风景。

只属于家用机与掌机的战争

正如上文所言，主机大战的主角历来就只是家用机和掌机，没有电脑什么事儿。其实这也不难理解，毕竟个人电脑并不是专门为了玩游戏而生产制造的，玩游戏只是它众多功能中的一项而已。尽管对于有的电脑游戏狂人而言，可能购买电脑就是冲着玩游戏去的，不过这样的“极端分子”毕竟只是少数。



↑与个人电脑不同，由于有不同厂商推出的不同主机，并且许多作品都是被一种主机所独占，因此也便有了主机之战。

现在也有一些“游戏专用电脑”，例如“Alien外星人”系列的PC，但就“专业性”而言，电脑是绝对无法和家用机等相提并论的。当然，电脑业界也有着形形色色的激烈的“战争”，不过那都是CPU生产商、显卡生产商、硬盘生产商等之间的战争。作为消费者，购买电脑时自然会对各项参数综合考虑，但这样的战争其实与“游戏”本身无甚关系。



↑这一盒盒的卡带便是当年玩家所珍视的“宝贝”，到后来则变成了相对廉价一些的CD或是DVD光盘。

而无论是家用主机还是掌机，其诞生的目的就是专门为了玩游戏，目标用户群都是喜欢玩游戏的人。正是由于产品定位以及用户群的雷同，才导致了历代主机之间为了争夺市场份额而展开的一系列“你死我活”的战争。举个最简单的形象比喻，作为蛋糕的玩家群数量就这么多，参与分蛋糕的主机厂商越多，那么每台主机分到的蛋糕自然也就越少。为了确保自己得到的蛋糕更多，竞争者们自然是殚精竭虑、花招叠出啊！

Annotation
名 词 注 释

SNK的家用“街机”NEO-Geo：1990年，在街机界创造了格斗游戏神话的SNK也奈不住寂寞，也想要在家用机方面插上一脚，发布了Neo-Geo这一家用机系统。这套系统可以完美兼容当时SNK所有的街机游戏，但是主机的售价异常昂贵，竟然高达699美元，再加上软件方面的支持不足，于是很快就扑街了……



主机大战的缘起

有利益冲突的地方就会有矛盾和战争，前面我们曾经介绍过电子游戏的发展史。在最初的 20 年间只是作为小圈子内传播的娱乐作品，直到后来才开始有厂家专门生产和制造商用的主机与游戏。赚到第一桶金的人自然是喜滋滋，但当越来越多的人把目光盯向游戏市场时，战争就不可避免了。

1977 年发售的雅达利 2600 可以说是真正意义



↑雅达利的2600是家用主机业界的“老前辈”了，不过当年接触过它的国内玩家恐怕是寥寥无几。



↑对于亚洲地区的大部分玩家来说，欧美早期许多千奇百怪的主机可能根本就没有听说过……

上的家用主机，它的诸多特点在以后成为了众多游戏主机的标准结构，雅达利 2600 了也成为当时最火的游戏机。同一年，一家日本厂商在日本境内也发售了一台游戏主机——Color TV Game 6，那家日本公司就是任天堂。Color TV Game 6 在日本售出了 35 万台，之后任天堂还推出过后继机种 Color TV Game 15 与 Color TV Racing 112。

任天堂最初几台主机的销量都是在 100 万以内，与雅达利 2600 根本无法相提并论。但是任天堂已经铁了心要在家用机领域一条道走到黑了，于是，当后来的雅达利 5200 走向衰落之路时，终于被任天堂瞅准了机会给予致命一击并建立起了自己的家用机王国——那就是里程碑一般的红白机 FC 时代！

8 位机：任天堂的 FC 王朝

1983 年，任天堂的 8 位主机 Famicom 正式发售，这也标志着一个传奇时代的开始。关于红白机 FC 在当年创下的辉煌成绩，现在已经无需多说。尽管对于我国玩家来说，真正接触到 FC 已经是在数年之后，并且大多还不是原装的红白机，而是我国厂商仿造的山寨货（其中最著名的要属“小霸



↑FC主机的硬件其实并不复杂，不过能够像这位老兄一样如此化繁就为地来玩游戏的，恐怕也没几个人吧。

王其乐无穷啊”那位了……）。不过这并不妨碍它在包括我国在内全世界范围内的迅速风靡，无数的青少年们沉迷其中不能自拔，并且头一次体会到世界上居然还有游戏机这么好玩的东西！当然，对于许许多多的家长们而言，这则是发飙的开始……

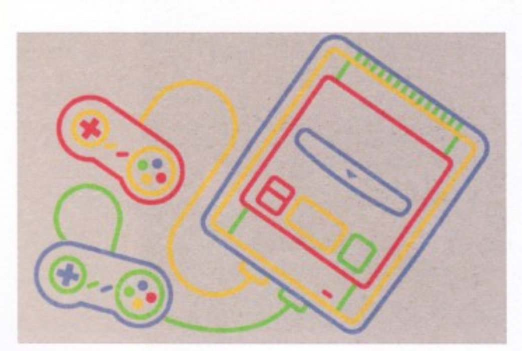
在这一时期的任天堂并非没有竞争对手，但这些竞争对手们从未对 FC 造成过任何真正的威胁。

例如世嘉最早的家用机SG-1000及之后推出的SG-2000，无论游戏性还是机能都压过FC一头，却仍旧惨败。1986年世嘉的SMS在美国发售，用来对抗任天堂的美版FC——NES，结果仍然是惨败。

同年，雅达利发售主机雅达利7800，期望这台完全兼容2600甚至可以说就是2600升级版的机器能接替5200来挽回颓势，但是结果却让人失望。于是，雅达利在1992年宣布停产7800的时候其市场占有率已经跌到了可怜的2%。

16位之战：后来居上的超任

1987年，NEC推出了主机史上第一款准16位游戏主机PC Engine。这款主机的配置十分的超前，使用了一颗8位的CPU以及一颗16位的图形芯片，图像效果即使是相比于之后推出的完全16位机MD和SFC都不落下风，同时还是市面上第一款搭载了CD光驱的主机。这款主机的发布使得FC从巅峰慢慢衰退，刚刚发售就在销量榜上赶超了FC，一度风头甚劲。



↑任天堂的SFC虽然发售时间较晚，但凭借后来者居上的强劲势头，仍旧在后期占据到了优势。

1988年，世嘉发布了经典主机Mega Drive，使16位时代正式拉开帷幕。但MD的发布可谓生不逢时，当时正值PC-E如日中天，把FC踩在脚下之时，等到MD熬过PC-E的人气巅峰，SFC的出现又一次把MD比了下去。

1990年11月21日，为了应对PC-E与MD的压力，任天堂发布了他们的16位主机超级任天堂。虽然拖后了两年，不过这些都是值得的，SFC因为晚发售的缘故，对于各种特效的支持也是相当完善，缩放、回旋、马赛克等等特效都是同期主机所没有的。SFC在发售一年后销量就超过了PC-E，MD在SFC发售后人气更是一落千丈。SFC手柄独创的肩部L、R按键成为了以后游戏手柄的标配，仍旧延续了任天堂的辉煌。只是对于任天堂来说，却缔造了自己此后一生的敌人——索尼！

32位之战：3D与2D的战争

当主机大战进入32位元的时代后，开场发生了戏剧性的变化：首次进军家用机领域的索尼电脑娱乐凭借着自己的Play Station一举夺魁，而任天堂则是从此开始走向了衰落之路……

说到真正的32位主机，其实在当时主要也就是索尼的PS和世嘉的SS这两位主角而已。雅达利在沉寂许久之后虽然一度推出过号称准64位的美洲虎，却根本就没能掀起什么浪花就直接打酱油了。至于任天堂的反应，则是一如既往地慢半拍，其创意十足的VB纯粹就是路人，64位主机N64也是因为对卡带的执着而无力回天。



↑这个熟悉的PlayStation标志就是索尼PS系家用主机所独有的特色了，真是让人感叹啊！

PS与SS的战争，更像是3D游戏与2D游戏之战。PS在3D图像处理方面十分优秀，并且是以此作为主打。而SS则在传统的2D游戏画面上到了炉火纯青的程度，拥有大批经典动作游戏。最终的胜利，与其说属于索尼的PS，倒不如说属于3D游戏。3D游戏从此开始兴盛，并且在如今成为了游戏业界的主流。这一点在同期的电脑游戏上也是非常明显，FPS游戏的崛起就是一大有力

佐证。

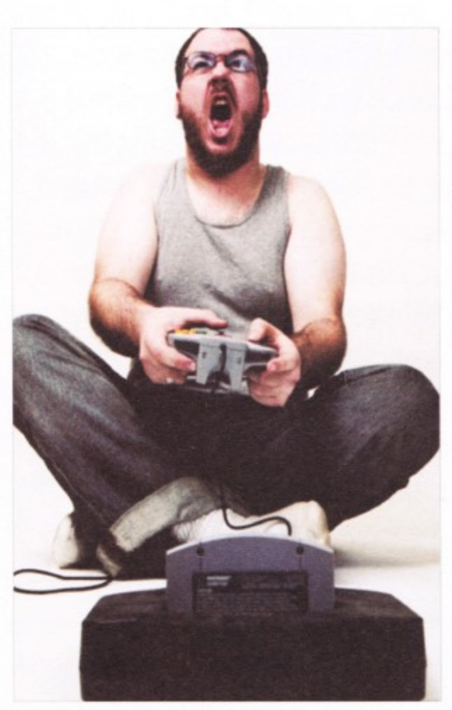
PS 的胜出，与索尼大力拉拢软件厂商的策略也密不可分。在此之前，游戏厂商备受任天堂版权金制度的压迫苦不堪言，索尼则是在这方面给出了十分优厚的条件。因此，当有着最终幻想系列的史克威尔携《最终幻想 7》加入 PS 阵营后，SS 立马陷入了颓势；而艾尼克斯的勇者斗恶龙 7 在 PS 上发售后，这场战争的结果便已彻底落定。

128 位及以后: 新的三国鼎立

在家用机大战领域，并没有什么 64 位机的时代，而是直接从 32 位跳到了 128 位，这或许也和准 64 位机美洲虎以及真 64 位机的 N64 的扑街有关吧。

世嘉的 Dreamcast 首先打响了 128 位机的战争，但是这款主机除了在最开始的销量还不错外，没过多久就进入了疲软状态，并且在发售不到两年后就因为销量接近冰点而彻底淡出了硬件市场。但是，三国鼎立的状况并没有因此而改变，因为微软这位业界大鳄杀了进来！

其实还在 DC 的早期研发过程中，微软进军家用机市场的野心就已经可以一窥端倪。当微软终于凭借 Xbox 杀入次世代主机大战时，也确实彰显出了自己当时身为巨鳄公司的霸气，主机纯粹就是赔钱卖，而且每年都赔 10 个亿！不仅赔钱卖主机，它更是砸钱拉拢著名游戏厂商为 Xbox 开发作品。因此，尽管 Xbox 最初的硬件设计有着这样那样的毛病和不足，但凭借着微软的砸钱策略它仍旧在市场中占得了一席之地。



←与亚洲地区的玩家不同，欧美玩家更加热爱简单爽快的动作和射击类游戏，近些年来的分化尤其明显。

在这一时期索尼凭借 PS2 牢牢坐稳了老大的宝座，任天堂的后继主机 GC 和 Xbox 分坐老二和老三的交椅。但在下一轮的主机大战时却又再次发生了戏剧性的变化：任天堂时隔多年后凭借 Wii 重新赢得了第一的位置，索尼的 PS3 也应了“富不过三代”那句话，和微软的 Xbox 360 平分秋色。最新一代的主机大战才刚刚吹响了号角，胜负则是尚未可知。



↑上面这三台主机大战的结果，竟然是性能最次的Wii获得了完胜！由此可见市场定位和创意的重要性了。

有趣的是，前几代主机的胜利主要依靠的无外乎两点：丰富的软件阵容和强大的硬件性能。但任天堂 Wii 的胜利则是独辟蹊径：它利用自己全新的玩法和创意极大地开辟了新的用户市场，并以此完胜两位竞争对手。无论是家用机的 Wii 还是掌机的 DS，都是如此。

由此可见——21 世纪什么最重要？创意！

动漫与游戏改编

动漫与游戏似乎天生就是一对，在日本，这种 ACG 三界融合的趋势尤其明显。大部分只要有点名气的动漫作品基本上都会推出游戏版，而诸如《勇者斗恶龙》等游戏名作也经常通过漫画杂志（例如《少年 JUMP》）做宣传，可见动漫与游戏的受众群在很大程度上是重合的。

从任天堂 FC 发售至今，大批游戏厂商根据知名动漫作品推出了无数的游戏。由于有着众多的粉丝作为用户群，所以虽然真正特别火的动漫可能并不多，但大多数改编做出来的游戏还是有着销量保证的。例如，以动漫游戏著称的 BANDAI 公司因此成为了日本的顶级游戏发行商。

人气是第一指标

说到将动漫改编成的游戏，其选材也是有讲究的。当然，最大的原则就是：只挑当下最火、人气度最高的动漫作品改编。这一点其实很好理解，毕竟游戏厂商们对作品进行改编制作并不像同人们那样是为了爱，而是为了赚钱。要想进行改编的话，游戏厂商是需要向版权方支付不菲的版权费的，总不能花钱去挑个大冷门的动漫作品去改编吧？



↑KOEI TECMO的《海贼无双》系列凭借着爽快的打斗感成为了近几年来动漫改编游戏中销量最好的代表。

这类题材改编游戏在宣传上绝对都是以原著的名头来作为最大的卖点，对于消费者们而言往往也是如此，只要听到自己喜欢的某部动漫的名字，就肯定会对这款游戏产生极大的兴趣——哪怕他原本不怎么玩游戏。相反，我们不妨试想一下：如果有家游戏公司挑了个特冷门、根本没几个人看的动漫进行了改编的话，估计结果就是动漫迷们对它不感兴趣，纯游戏玩家们也是反应冷淡，这不是找死么？

总而言之，对于这类改编自动漫的游戏而言，人气才是“第一生产力”。

动漫与游戏的改编从来都是双向进行的，尽管大部分情况下是将动漫改编成游戏，但将热门游戏改编成动漫的例子也不在少数。这方面的例子，最近比较知名的有《闪电十一人》、《恶魔幸存者》等。而说到这类改编的经典作品的话，就不得不说《最终幻想 · 圣子降临》了。

《最终幻想 7》绝对是一部超人气作品，由史克威尔公司投资 15 亿日元，动用两百名游戏制作人员开发制作，于 1997 年 1 月 31 日发售于 PS 主



↑将动漫改编成游戏的第一原则就是：必须选择人气最高的作品，毕竟只有这样才会有很多的潜在用户群。

机上，累计销售量到达到934万，成为了《最终幻想》系列的里程碑。



↑史克威尔艾尼克斯推出的电影版《最终幻想 · 圣子降临》赢得了很好的口碑，票房销量也让人满意。

后来该公司凭借《最终幻想 7》的人气，于2005年推出全3DCG动画《最终幻想 · 圣子降临》，并以OVA形式发售。由于原作拥有超高人气，因此这部改编的动画电影人气也出现爆棚的局面，并连续参加了第61届和第62届威尼斯电影节，更是与宫崎骏的新作《哈尔的移动城堡》、大友克洋的《蒸汽小子》同场角逐，在西班牙与法国也都曾获得影展奖项。

《最终幻想 · 圣子降临》的BD版更是创下了“发售4月超过百万销量”的佳绩，总营业额达到1360亿日元。

《龙珠》相信谁都知道，它是无论在日本本土还是在海外，都有着超高人气的作品。作为鸟山明老师最得意的作品，《龙珠》全球销量3.5亿册，位居第三，日本本土内销量1.5亿册，位居第二。《龙珠》也是目前全球漫画单行本销售最高纪录的保持者，全球累积销售3亿6千多万本，并改编成动画在全球60多个国家（33种语言）播出，剧场版也推出了二十多部。它创造的纪录至今为止仍没有其他任何动漫可与之匹敌，并且被誉为日本的“国民漫画”。

如此有人气的作品当然会被改编，并且是被一而再、再而三、三而N地改编。其中最为成功的应该是《龙珠Z：真武道馆》了，作为格斗类ACT游戏，它的游戏系统被制作得相当出色。游戏还原了原作中的全部角色，让玩家可以在游戏中任意扮演动漫中的角色来进行战斗，玩家与玩家间还可以通过联机来进行战斗，这吸引了众多龙珠爱好者。



↑从最早的任天堂八位机FC，《龙珠》系列的改编游戏就如同它的动漫原作一样长盛不衰。



↑凭借着在画面上的独特表现，以及原作在全球的超高人气，龙珠的游戏一直都有着不错的销量保证。

Annotation

名词注释

《龙珠》改编游戏知多少：根据笔者的不完全统计，迄今为止，《龙珠》在街机上被改编成的游戏有11款，在家用机上被改编成的游戏有39款，在体感机上被改编成的游戏有4款，在掌机上被改编成的游戏有20款。再加上其他一些杂鱼平台上的改编作品，以《龙珠》为题材的改编游戏竟然多达70多款！制作游戏的BANDAI公司也通过对《龙珠》的改编获得了巨大的利益，它不仅通过发售游戏软件获得的收入，也通过发售周边产品牟取了巨大利益（手

游戏类型很重要

虽然说白了改编成动漫最重要的还是题材的选择，但也并非什么类型的游戏都适合被改编的。什么类型的作品容易改编？什么类型的作品适合改编？改编后的类型应该是哪种？这些都是制作方需要考虑的问题，不是说只看人气就可以随便地改编作品。下面是一些通常容易改编成动画的类型：首先是文字冒险类游戏，这是游戏改编成动画中最常被选中的类型。由于游戏组成只有文字、CG、音乐三大要素，所以改编起来比较容易。大部分的内容都可以沿用游戏中的内容，加以简单的修改后，就成为了一部完整的作品。但是由于其特点是多故事线，这也使制作方在改编时，



↑一男多女或是一女多男又或是N女N男的恋爱型冒险游戏，也是不少游戏作品改编动漫的常见类型。

会因如何选择故事线而苦恼。

其次是角色扮演类游戏，这类游戏也逐渐成为了改编的焦点。RPG 虽然在游戏流程方面会很长，但是故事方面却比较容易，只有一条故事线在改编上就会简单很多。但是需要考虑的问题就是如何完善故事结构，让人觉得改编后的作品空洞。

再然后是动作类游戏，这类游戏很少用于游戏改编成动画这个部分，常被用于动画改编成游戏这个部分。由于 ACT 游戏突出的是战斗画面，而忽略游戏故事等内容，所以在改编成动画时，就会出现故事空洞的问题。而动画改编成游戏却又多以 ACT 和格斗类为主，这是由于这类游戏强调的就是格斗画面，而对于动画的故事情节就相对不在乎。

在剧情与游戏性上取舍

《超时空要塞 F：三角边境》是在 PSP 平台发售的一款动作类游戏，由 NGBI 开发制作。原作《超时空要塞 F》是日本动画超时空要塞系列的 25 周年纪念企划作品，故事完成度相当高，不但延续了系列的光荣传统，而且加入现代动画的“萌”元素，因此大受欢迎。



↑前几年播出的《超时空要塞F》重新为该系列赢回了高涨的人气，相关改编作品也有在PSP上登场。

其实这就给游戏改编带来了问题，游戏公司不能直接参与动漫的改编，它们只能通过原创剧情或者完全还原来进行制作，并且观众可能仍然会不买账。最终 NGBI 公司选择将此游戏制作成动作类游戏，故事虽然依然沿用的是动画原作的内容，但由于 ACT 强调的是操控性和流畅性等要素，这就让游戏中的文字内容大大减小，玩家的注意力都集中在“机体”的操控方面。

所以说，《超时空要塞 F：三角边境》游戏成功的原因不单单是原作动画人气高，其实更根本的是游戏通过 ACT 为载体，让玩家在玩游戏的过程中感受到了酣畅淋漓的战斗，不会因为看过动画而觉得游戏无聊。

一定要选家好的游戏公司

日本作为 ACG 大国，ACG 文化也发展得很出色。我们熟知的游戏制作公司任天堂、SEGA、KONAMI、CAPCOM、NAMCO 等，在全球范围内都很具有影响力。而动画制作公司 BONES、京都动画、GONZO、GAINAX、ProductionI.G 等都



以优秀的制作而闻名。

目前，日本ACG产业处于高速发展阶段，制作公司间的斗争也更加白热化，每个制作公司都想赚钱，都想在业界占领一席之地。所以一部改编作品是否给力，这也和制作公司有着密切的联系。



↑史克威尔艾尼克斯的《王国之心》系列就是将与迪斯尼强强合作打造出来的作品。



↑《最终幻想11》是该系列第一款专门用来网络联线合作的网游型作品，曾经的注册用户数量也是数字可观。

大型制作公司拥有雄厚经济实力和强大的制作团队、体系化的管理，这些都是它们站稳业界所需要的基础。比如说史克威尔公司，开发一部《最终幻想》系列就可动用两百名员工的超豪华开发阵容，投资上千万美元的制作经费，这样的作品能不出色吗？

当然制作公司的实力不仅仅体现在经济实力上，同样体现在制作质量以及脚本上。一些小型公司同样具有很强的竞争实力，比如说Type-Moon公司，它原先只是一家同人游戏制作团队，但是凭借奈须蘑菇的脚本和武内崇的原画，逐渐将这个同人团队变成了一家出色的游戏公司。

无法忽视的声优魅力

声优这项职业在日本是很普及的，这也同样归功于ACG产业的发展。一个优秀的声优可以给角色带来灵魂，赋予角色性格，因此在改编中声优的作用也非常明显。声优为改编作品增添了更多的色彩。

相信很多人都知道，有些游戏是没有声优的，所以在游戏改编成动画时，就需要看挑选声优。声优不单单需要名气，同样需要很强的实力，这样才能更好地诠释作品中人物的性格。



↑CAPCOM公司的《战国BASARA》虽然与KOEI TECMO的《战国无双》有相似之处，但声优阵容极其强大。

而在动画改编游戏的过程中，游戏开发商就有三种选择：第一种就是完全沿用原作动画中的声优；第二种就是放弃原作的声优，重新选择声优；第三种就是完全不用声优。而在这三种选择中，第一种和第三种是最常使用的，因为“声优控”也有相当大的一批人。

例如，光荣的游戏《战国Basara》的声优阵容就相当强大，有保志总一朗、子安武人、朴璐美、福山润、置鲇龙太郎等一线大牌声优的加入，让游戏人物的性格完美地被诠释。动画在改编过程中直接沿用了原作游戏的声优，这使得很多动漫迷们为之疯狂不已。就算故事再怎么狗血，只要这批声优在，也能让你的耳朵得到享受呢。

走进电子游戏

经过了之前这么详细的介绍，相信大家对于电子游戏长达半个世纪的历史、常见的主机平台、游戏类型等各方面也有了一个比较全面的认识了。那么，究竟该如何判断一款游戏的好坏，以及这款游戏是否适合自己呢？下面我们将介绍一些常见的判别标准，帮助大家迅速找到适合自己的好游戏！

画面：第一印象很重要

“第一印象非常重要”——这是一条被无数“先人”们总结出来的至理明言。这就好比男女交往，尽管人们总是一再强调要注重“心灵美”，但内在品质这种东西又哪是一眼就能看得出来的？因此我们不可避免地会从第一印象的外在表现先对事物有个事先判断。如果第一印象还不错，自然就有继续交往深入下去研究心灵美不美的可能；如果对方第一眼看上去就邋遢砢碜、不堪入目，我相信但凡是个正常人就不会有继续研究下去的主观愿望了……



↑第一印象的确至关重要，一款画面粗糙、制作拙劣的游戏，很难让人产生想要玩下去的冲动。

具体到游戏方面，也是如此。一款游戏的许多要素，都是无法在第一眼被有效识别出来的。在前期的产品宣传中，呈献给玩家的，最为直观的是游戏画面。可能有人会说“我对游戏画面好不好并不看重”，又或者“游戏画面的好坏与游戏质量并没有直接关系”。确实如此，华丽的游戏画面并不是一款好游戏的充分条件，甚至有时候都不是必要条件。确实有些好玩的游戏画面并不出众，但很难想像一款画面渣到爆的游戏会有多好。

我们在这里强调画面的重要性并不是要让大家成为“唯画面党”，只是要说明一款好的游戏同样也应该具备好的画面表现。心灵美的帅哥美女当然是好，但你会反对对方在心灵美的基础之上再多来点儿外在美么？



↑史克威尔的《最终幻想7》是其在PS上推出的第一款作品，野村哲也精美的人设也是成功的一大主要原因。

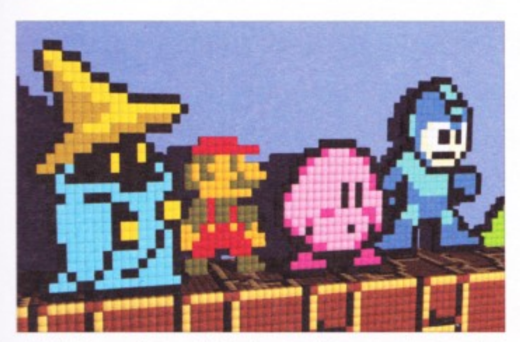
更喜欢 3D 还是 2D

现在的主流游戏的画面毫无疑问是3D的，别说是游戏，就是这两年的电影也是恨不得全都推出了3D版——好吧，我承认，这俩“3D”其实不是一码事。不过，主流不主流是一码事，自己喜不喜欢又是另一码事。究竟是更喜欢3D画面还是2D，这完全得视个人喜好而定。

最初的游戏别说什么2D、3D，甚至连文字都算不上，只是利用显示器的点和线来编出来的一段可控制的小程序而已。到了后来，游戏开始盛行之后，则是以2D画面为主。或许以现在的角度



来看，2D画面实在是有点古老，但这并不妨碍它的美丽与优秀。即便同样是2D，也完全可以在游戏里面加上许多例如回转、缩放等各种辅助技术，帮助它呈现出更加卓越的显示效果。说到2D，请容许我题外一句：著名的国产游戏《轩辕剑》系列，其前几代作品采用的中国水墨画表现形式，实在是相当的精美和有感觉哦！



↑游戏并不一定是3D的才更好，更喜欢2D画面还是更喜欢3D画面，这其实全凭个人喜好来决定。



↑《Battle Heart》——简单的画面和方便的操作，使得同屏出现多个角色也不会让人觉得手忙脚乱。

如今移动终端上的许多精彩游戏大多还是2D画面，而家用机和电脑上的佳作则大多数是3D流，其中也有着手机在游戏上的性能无法与专业游戏机相提并论的原因。至于究竟是喜欢2D还是3D游戏，还是看大家各自的喜好吧。当然，咱完全可以兼容并蓄嘛！



↑3D的画面和世界建模，通常会给人以更加真实的感觉。但即便是3D，也可以制作成卡通风格哦。

是卡通流还是写实流

在讨论上面那个问题的时候，其实或多或少已经牵涉到了接下来我们要讨论的这一点。当然，这里要说的还是游戏画面等外在形式。



↑这个是以乐高积木堆砌出来的角色和世界，对于喜爱乐高玩具的朋友来说，肯定会感到相当之亲切！

许多人往往认为3D等同于写实流，2D等同于卡通流，这其实是错误的观点。虽然3D建模本身确实可以制作出更加逼真的画面来，但其同样也可以制作出卡通类型的人物形象。2D也是如此，

Annotation
名 词 注 释

3D与2D的巅峰对决：3D技术在游戏中的兴起，是从上个世纪九十年代中期开始的。索尼的32位主机PS更是以此作为自己的一大卖点，并且正是凭借着其3D性能的优秀而力压竞争对手SS获胜。早期的3D游戏，即使是其中的佳作，放到今天来看也比较一般了。但对当时的玩家而言，那绝对是等同于“娘子，出来看上帝”的震撼！

传统绘画里还有写实派呢不是。

对于不同的游戏而言，其画面风格也是各不相同，有追求逼真写实的，也有追求卡通可爱的。相较于美式游戏，日式游戏往往更偏向于卡通流。但日式游戏里也有过不少追求逼真的代表作，甚至有专门用真人拍摄的互动游戏。而我国和韩国等亚洲地区的游戏，在画面风格方面也往往是倾向于卡通流派。

卡通流的游戏内容比较轻松，玩起来让人心情愉悦；写实流的游戏则更容易给人带来强烈的代入感，大多比较适合重度/重口味玩家。

你对动作游戏擅长还是苦手

游戏类型，在玩家选择游戏的时候也是必须要考虑到的一点。不同的人，往往会特别喜欢或是擅长某一类的游戏类型，甚至就只玩某种类型的游戏，而对其他类型的作品全然不感冒。举个极端点的例子：当年《半条命 · 反恐精英》风靡我国大江南北（网吧）的时候，也有一些人非常感兴趣想要尝试，但结果却发现他们对这类 3D 游戏会头晕，玩不了几分钟就会恶心到想吐。



↑CAPCOM早期推出的《魔界村》、《大魔界村》、《极魔界村》的难度都非常之高，让不少人望而却步。

每个人都有自己擅长和不擅长的东西，每个玩家也都有自己擅长和不擅长的游戏类型。有的人天生就对某一类型的游戏有天赋，例如那些星际或是 FPS 国际比赛里的职业玩家，普通人绝对没那个天赋。在对游戏类型的选择上主要有两个指标：一是你喜不喜欢，二是你擅不擅长。

如果是文字类型的游戏，除了有文字障碍的人之外其实大多数人都觉得还好。但若是动作或是射击型的游戏，可能就会有不少人感到苦手了。对于不是以反复挑战为乐的玩家而言，遇到这样的游戏就会相当之苦闷。还好，现在的动作游戏往往都会提供不同的难度级别。但如果你在某款游戏中选择了“EASY”之后还是前赴后继地扑街的话，那就趁早放弃，有些事是要靠天赋的。

日式游戏还是美式游戏

虽然我相信在阅读本书的朋友大部分应该都会选择日式游戏，但在这个“枪车球”盛行的年代，又有谁能保证自己不会与美式游戏结缘呢？起码，你至少也应该听说过“魔兽”（《Warcraft》）吧……

美式游戏：在游戏制作上，欧美厂商较注重团队的配合，尤其是对于主机硬件性能的挖掘相当到位。画面表现上，欧美游戏往往在各个细节上都很到位，但整体风格感觉没有重点。游戏画风上，欧美的往往以写实为主，但也有很多美式漫画的要素加入其中，游戏更注重对游戏背景的描绘与气氛的渲染，整体风格包括人物设计、场景建模等看起来都相当粗犷、硬派。关于游戏的



↑索尼美国在PS2上开始推出的《战神》系列，以希腊神话为故事背景，血腥粗犷的风格同样深受玩家喜爱。

内涵，欧美厂商的作品一般气势宏大，对于角色个人的描绘相对较少，剧情虽然优秀，但游戏方式与节奏往往会影响到其剧情的表现力。在游戏性上，欧美游戏往往系统简单，容易上手，很容易吸引用户。但在游戏的隐藏要素、收集要素、多周目等游戏的扩展方面表现力不足。

日式游戏：在游戏制作方面，日本游戏往往

采用贴图形式进行表现，游戏硬件性能相对较低，但其表现力会更加出色，但有时使这样会使得某些部分因制作时“不够重视”而显得相对差一点。相对欧美的制作，日本游戏更强调制作人的思想，往往创意十足，而游戏的制作人也经常在媒体上露面，大走“明星”路线。在游戏画风上，日本



↑NBGI的“传说”系列，凭借清新的画风、动人的主题曲以及强大的声优阵容，成为了著名的日式RPG作品。

游戏往往有很强的本土漫画风格，角色设计很讲究，画面色彩相当艳丽。日式游戏更注重对角色的刻画和角色心理的描写，其中经常穿插高素质的过长动画，无论是剧情表现还是作品整体的艺术性都很有高度。虽背景宏大，但很难做出欧美游戏那种气势，可能有时会让人觉得很“小气”。游戏性方面，日本游戏的扩展性往往很高，隐藏要素、多周目的设定能长时间地吸引用户，但由于游戏系统复杂，游戏上手需要一定时间。

单机游戏还是多人游戏

早期的家用电子游戏，基本都是单机类型的作品。在当时，“多人游戏”主要是在街机厅上流行的，例如可以双人对战的格斗型游戏，又或者是可以2到4人合作闯关的横版动作游戏。早期的家用主机都有配备两个手柄，就是专门为了让多人共同享乐的。但到了后来，家用主机都只配备单个手柄了，家用机上的游戏有很长一段时间都变成了纯粹的“单人”游戏。

现在这个年代，多人交互的要素已经成了所有游戏主机必备的性能之一，许多传统的单机游戏也都在不同程度上加入了多人要素。这些要素可以是联机对战、线上合作、交换道具、聊天等。

多人游戏毫无疑问是现在的主流，这里并不是说大家都会喜欢玩网络游戏，例如手机上的《植物大战僵尸》、《愤怒的小鸟》等人气大作顶多也就加入了个网络分数排名功能而已。但就在下个人非官方考察得出来的结论：喜欢动漫的朋友相较于单机游戏，往往更喜欢能够与人互动的多人游戏。



↑早期的8位和16位家用主机上有许多动作射击游戏都是支持双人协作的，现在的主机则倾向于联网协作。



↑WOW——魔兽世界在包括我国在内的全世界范围内都有着数量众多的铁杆支持者，估计有不少读者都玩过哦。

游戏性的三大衡量标准

游戏性是由互动性、系统、操作、AI等的总和而表现出的游戏乐趣，但它绝不是游戏内容的简单堆砌。游戏性有使人沉迷其间的吸引力，是游戏的本质与灵魂，其他内容都围绕它形成。归根到底，游戏性就是指玩家在游戏时由人类最简单的心理层面形成的原始快感，它是玩家玩游戏的动力，是从游戏中获得的快乐。游戏性可以分为3种：爽快感、成就感、融入感。

游戏中的爽快感就是让玩家体会这种紧张刺

激、酣畅淋漓的感觉。爽快感的设计风格还体现在大部分的格斗游戏中使用的连续技上，某些游戏已经可以实现 16 次连招，很多 RPG 也继承了此类设计，达到了强化战斗乐趣的效果。不过，仅有爽快感一种乐趣，让人过把瘾就死的游戏会很枯燥，这样的游戏，显然可玩性还不够。



↑《使命召唤》系列是欧美 FPS 战争游戏的代表作品，其营造的战场气氛让众多的 FPS 爱好者赞不绝口。

成就感简单来说就是“胜人一筹”的感觉，而游戏就是带给玩家这样的感觉。解谜游戏也是如此，当解出一个谜题，进入下一关时，玩家就会成就感十足：“我好厉害，这都被我解出来了。”另一种途径则非常考验操作性，玩家希望能做出精妙的、人所不能的操作，从而体会到成就感。例如玩 RPG 时，升级换装备强化能力，轻松推倒以前无法干掉的 BOSS 就会有一种由衷的满足感。可以发现，玩家在游戏进行过程中，心理上都经历了“压抑→释放”的过程，压抑得越深，释放的力量就越强，玩家获得的心理满足感就越大。



↑在 RTS 游戏中，同屏出现大量的战斗单位简直是家常便饭，这就对玩家的微操技术有很高的要求了。

融入感就是对于游戏构建的虚拟世界的认同感和投入感。随着技术水平的飞跃，精美绝伦的 3D 画面、动听的音乐音效把设计师想表现的虚拟世界直观地表现了出来。通过剧情、场景 CG 动画来获得游戏的第一印象，在随着主角的经历，逐步把自己融入游戏环境中和人文环境中，这种情况可称之为“环境融入感”。另一种情况是在 MMORPG 中与真实玩家的互动，如同身处于真实的社区，从而获得“社会融入感”。

游戏系统与 UI

游戏系统与 UI（游戏主画面中的界面）是玩家与核心机制互动中最重要的环节，它是交换玩家与电脑的信息的重要媒介，系统的好坏直接影响了玩家的游戏体验。系统与 UI 注重的是亲和力和实用性，而不是华丽的美工往上贴。不是说系统越华丽越好，对于系统来说，尽量简洁才是王道。用户可以方便地、第一时间找到他需要的操作和他想要的信息。对于 UI，首先是必须直观地显示出用户常用的所需数据，而且要尽量小，防止挡住游戏主画面。

此外，像是游戏的音乐与音效、是否有强力声优加盟、是否有好玩的游戏系统、平衡性、关卡设计等等众多的要素都可以成为衡量一款游戏的标准。

有意义的交互

每个电子游戏都由二个基本的成份组成：玩家通过游戏手柄、键盘、鼠标等对游戏进行输入，游戏则是通过图像、声音、文字等表现方法进行输出回馈。这种输入与输出之间的联系，就是玩家与游戏之间的交互作用，它是电子游戏存在的根本前提。

比如，在一个射击类游戏中，会不断出现各种类型的敌人，玩家要控制输入装置，来对付敌人。游戏将根据玩家的操作来不断地改变屏幕的图像以及声音的效果，生动逼真地表现出玩家的进行过程。在游戏中，一个动作的完成对玩家或游戏本身是否



重要，就是衡量这个交互是否有意义的标准。

射击怪物、或者逃离它们的攻击范围，这些就是有意义的交互行为。然而如果设计了一个按钮，让玩家去擦洗它们的枪枝，这对玩家和游戏来说是不需要的（除非是以纯恶搞为目的），这种交互行为只会使游戏界面或操作变得更加复杂。

为了给玩家建立具有良好沉浸感的交互系统，不仅需要快捷的交互方式，还需要一个易掌握的界面。如果玩家做了该做的事，而游戏没有很快并适当地反馈，就会令玩家失望。

引人注目或有趣的角色

游戏使人沉浸的另一因素就是玩家所要扮演或要与之交互的那些角色。例如，《蚯蚓战士》的主角 Jim 有一个好笑的牛仔口音，在这个英雄救美的老套故事他中以一个肌峰叠起，有趣的虫子为外表形象登场。他本身还有充满了逗趣效果的动作，这种类型的角色会使玩家不停地玩下去。

另一个用角色来增强沉浸感的方法是让玩家自己去定义它们。这样会使玩家对发生在角色身上的事更在意，他们也会被更深地带入到游戏世界中去。比如，在 SE 的大作《最终幻想 7》中，角色形象就十分鲜明，差不多每个玩家都会对其中的某些角色感兴趣，比如他们从哪来、喜欢什么、是什么类型的人等。



↑最终幻想 7 的女主角爱丽丝，当年无数玩家为了让她“复活”可谓是想尽了各种办法，无奈……

和小说一样，有弱点的角色更加可信度，因为现实生活中没有一个人会像上帝那样十全十美。如果在游戏中设计了一个各方面都很完美的角色，这会降低可信度，破坏沉浸感。

游戏中有很多方式来为玩家展现背景故事和环境。如果是一个幻想的 RPG 游戏，那么可能最好的办法是以一些古老的神话传说来做为这个游戏的背景。如果是一个动作类游戏，那么最好的方法是把游戏放到一个具有动作内容的背景中去，如警匪之间的斗争等。

其实，不管是厂商预先设定好的角色，还是允许玩家自己定制的角色，都是在从不同的角度增强着游戏的代入感。



↑克劳德与蒂法，同样出自最终幻想 7 的男女主角，独特的魔石系统可以说是本作的一大亮点。

日本电子游戏与产业

作为全球电子游戏产业的重要一部分，日本在这方面曾经长期占据着龙头老大的位置。在家用机和掌机这些主要的游戏硬件平台上，也基本都是以日本硬件厂商为主。而对包括我们在内的众多亚洲玩家而言，日本游戏市场对我们的影响也是最深的。在本部分，我们将为大家全面解读日本电子游戏产业的方方面面。



日本硬件生产商

在日本，电子游戏产业和动漫产业一样，在其国民经济体系中占有重要的地位。纵观电子游戏的发展史，和游戏主机的情况，人们就会发现大部分著名的主机硬件生产商全都来自日本。作为运行游戏的平台，游戏主机的重要性自然不言而喻。同样，这些硬件生产商在业界也都有着举足轻重的地位。

日本游戏业大佬—任天堂

说到日本硬件厂商，自然是首先得从任天堂开始讲起了。



↑任天堂全明星阵容——这些都是来自任天堂旗下最为著名的游戏系列中的重要角色，真是气势逼人啊！

任天堂株式会社，成立于1889年9月23日，起初只是一间由山内房治郎创立的小公司，专门制造一种名为花札的日本手制纸牌。20世纪中期，任天堂株式会社曾经发展多方面业务；经过多年时间，它现已成为一间全球最大电玩游戏机制造商。除此之外，任天堂亦持有美国职棒大联盟的西雅图水手队。

任天堂是历史上最长寿的电视游戏平台公司，也是最有影响力和最有名的游戏平台生产商，是掌上游戏平台的领导者。其于1983年在日本发展，往后也于不同地区，如1985年在北美洲、1986年在欧洲设立分部。任天堂已经开发了5个电视游戏平台——FC（俗称红白机）、超级任天堂、任天堂64、GameCube、Wii和Wii U，也开发了许多不同的掌机，包括著名的Game Boy系列、Game & Watch、Virtual Boy、任天堂DS系列和任天堂3DS。任天堂已推出了超过250款游戏，制作了最少180款游戏，并且一共卖出了超过24亿套游戏。



↑不论是几近夭折的VB，还是后来的N64，任天堂的这两部主机都是比较失败的作品，固步自封是失败的一大原因。

任天堂的游戏业务可追溯到1887年，该公司最初主要生产扑克牌，这种扑克牌一般用于日本名为“花札”的纸牌游戏。任天堂这种经营方式

一直持续到60年代。此后任天堂进行了一系列业务多样化的尝试，其中包括组建出租车公司、经营宾馆和出售真空吸尘器等。1970年代，任天堂最终进入视频游戏业务，确定了作为玩具厂商的地位。截至2008年，从游戏软件销售的比率上看，无论是在日本国内还是全世界范围内，任天堂均占据第一的位置。截至2010年，现有游戏硬件的销售量无论掌机还是家用机，均列世界第一。同时，其并未放弃传统的玩具生产，且在这一领域的发展规模在同业厂商中也是最大的。

值得一提的是，任天堂虽然是游戏业界最顶级的硬件厂商，但其公司自身并不拥有游戏机制造工厂。以前是由位于日本国内的外包厂商的工厂进行生产与组装，而现在则是在位于中国的生产合作工厂（鸿海科技集团下属之鸿海精密工业）进行制造。



↑作为一家极有个性的硬件厂商，任天堂也受到了不少非议。但其负责人却一直我行我素，并且不断创造着奇迹。

任天堂所开发的游戏软件的质量广受好评。拥有数十款销售量超100万的游戏，旗下数个游戏系列之销售量多达400万以上。同时，在世界市场上，这些系列游戏的销量规模超过1000万。所以其在作为硬件开发商的同时，还是对游戏业界影响力极大的世界最大的游戏软件开发商。

例如，自任天堂推出Touch! Generations系列以来，其他很多厂商也随之开发了拥有同样概念的游戏。此外，这一影响力不仅表现在销售量上，而且在以IGN为首的评论站点中，也能够获得平均9分以上分数的高分。目前，即使在以海外为中心形成的游戏业界国际市场中，也能够在全世界范围销售数量上占据上位。



↑DS掌机的卡带都非常小，因此可以用这样一个收纳盒就一次性收录12款卡带，出门旅行必备的装备呢。

任天堂一直维持着20%以上的利润率，在日本的大企业中可谓绝无仅有。作为销售额超一兆日元的超大型企业，雇员却仅有5000人左右，所以每位雇员平均创造的销售额也很高（约为丰田的5倍）。另外，其作为如此大规模的企业而不进行任何财界活动，可谓是特立独行。

1889—1968年：任天堂最初名为“任天堂骨牌”，于1889年后期由山内房治郎成立。任天堂（Nintendo）的解释是“谋事在人成事在天”。他们在日本京都出产和销售一种称为花札的纸牌游戏。这个纸牌是手工制造，不久便开始流行。

山内积良的孙子山内溥，于1949年成为任天堂社长。他于1951年重新命名公司为“任天堂骨

Annotation
名词注释

任天堂Touch!Generations系列：这是任天堂公司于2005年春季推出的系列游戏软件群，适用平台为NDS与Wii。该系列以“扩大游戏人口”为目标，旨在让每个人都能看懂会玩，使男女老少均可以在触摸时代的游戏中感受到乐趣。系列推出后受到了玩家的广泛欢迎，仅一年时间全球范围内的累计销量便达到了1200万部。其中包括《任天狗》《脑锻炼大人的DS练习》《成人英语训练 DS 英语学习》等超人气作品，为提高NDS主机的销量作出了很大贡献。

牌株式会社”。

1956—1968 年：山内溥领导的任天堂得到了迪士尼公司的注意，并和迪士尼建立了合作关系，以生产迪士尼卡通形象的扑克牌展开了全球性销售，这个合作使得任天堂于一年内售出了最少 60 万张纸牌。之后它，成立了出租车公司及情侣酒店连锁网络，并开始生产玩具，游戏和其他数种物品（包括吸尘机）。



↑因为任天堂最初就是从做纸牌起家的，因此在制作游戏时对于其趣味性也就非常看重，好玩是游戏的第一要素。

1969—1980 年：任天堂建立了游戏部门，并出产了数款成功的玩具和游戏，其中最著名的是光线枪和超级怪手。1975 年期间，山内溥开始研究能够通过电视来玩简单游戏的设备，并决定以此为主要目标，这就是日后的电子游戏机。同年，与美国玛格纳沃克斯公司通过谈判达成了协议，容许任天堂出产和销售电视游戏平台“奥德赛”，协助制造方为三菱。之后，任天堂还推出过后继主机“Color TV Game 6/15”，宫本茂也于该年加入任天堂，负责街机的美术设计。1979 年，横井军平设计的 Game & Watch 掀起了一股掌机热潮。任天堂凭借游戏《大金刚》在街机领域也获得了不错的成绩。

1983 — 1989 年：1983 年 7 月，任天堂推出了 FC 游戏机，这个系统非常成功。为了解决游戏和硬件的开发问题，山内将员工分为三个组别：横井军平领导的开发第一部，上村雅之领导的开发第二部和竹田玄洋领导的开发第三部。1985 年，任天堂公布他们将会在全球范围内推出 FC 游戏机，由第三方开发者开发高素质的游戏确保使游戏机本地化。

1990—1995 年：后继主机超级任天堂（SFC）于 1990 年 11 月 21 日在日本推出，这部游戏机广泛地获得了成功。1991 年 8 月，超级任天堂于美国推出，并被命名为“SNES”，而 1992 年亦于欧洲推出。1992 年，任天堂开始计划一部虚拟现实的平台，名称为 Virtual Boy。社长山内溥亦于该年购入西雅图水手队的股份。1993 年，任天堂发布了一个代号为 Project Reality 的计划，这计划是为一个 64 位平台打造，平台提供全三维电脑图形环境与角色的能力，这个就是后来发售的 64 位主机 N64，但它在本世代竞争中不敌索尼的 PS，甚至销量还不如世嘉的 SS。

1996—2001 年：Virtual Boy 计划失败并被停止，任天堂事后将所有责任归咎于设计者横井军平身上。横井军平辞去其组长的职位，参与了竞争对手的游戏机万代 Wonderswan 的设计。1997 年，《口袋妖怪》于日本推出并得到了巨大的支持，任天堂在之后的十余年时间内一直凭借掌机市场来支持着退败的家用机市场。任天堂也暂时将重心放在了掌机领域，推出了多款 GB 改良机型。



↑看剪影猜角色，上面四个人物分别是——星际火狐、马里奥、林克和萨姆斯（这可是四人中唯一的妹子哦）。

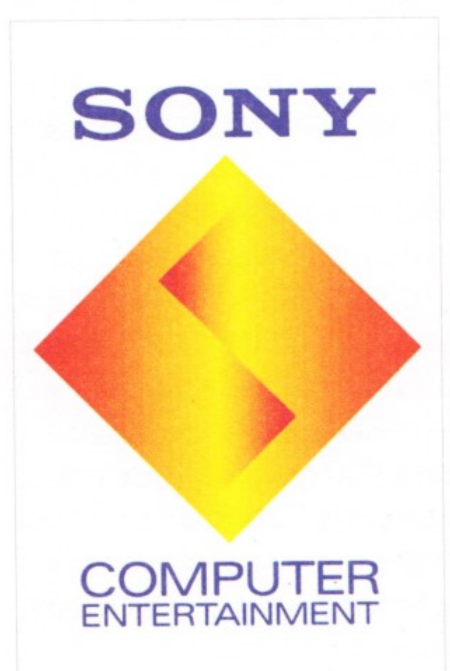
2002 年至今：2002 年，山内溥退休，岩田聪接任。同年，任天堂及美籍华人科学家颜维群创立神游科技公司，这公司负责在中国地区，以 iQue 品牌，制造和发售任天堂的游戏机和游戏软件。2004 年底推出的新掌机 NDS 凭借触屏操作和双屏设计再次大获成功，之后又推出后续主机裸眼 3D 的 3DS。家用机方面，任天堂则是凭借体感主机 Wii 的创意一举翻盘，重回王者宝座。

后来居上的索尼电脑娱乐

索尼电脑娱乐（Sony Computer Entertainment Inc.，简称为SCEI，通常被称为SCE）是日本的游戏机、游戏软件开发、制造与贩售厂商，为索尼旗下全资子公司，1993年11月16日在东京成立，1994年起使用现有黄色菱形图案作为公司标识。其旗下子公司有日本国内的Polyphony Digital，海外依地域性划分北美、欧洲、亚洲三大海外市场。

任天堂公司所出品的FC游戏机取得了空前的成功，促使索尼在1988年与任天堂合作，共同开发了超级任天堂用CD-ROM主机。1992年5月，任天堂在事前没有通知索尼的情况下擅自毁约，私下改为与飞利浦公司合作，导致任天堂与索尼的合作关系破裂。久多良木健向当时的索尼社长大贺典雄提出自行开发游戏主机的计划，大贺典雄在众多的反对声中，非常支持久多良木健的计划。1993年，日本SONY的技术人员与日本索尼音乐的工作团队于东京创立了索尼电脑娱乐，由久多良木健担任社长，进行了代号为“PS-X”的新一代CD-ROM游戏主机开发计划，意图全力对抗当时主导电视游戏机市场的任天堂。

1994年，SCE以当时最先端的3D影像技术为武器的电视游乐器“PlayStation”加入硬件市场，与SEGA的SEGA Saturn和任天堂的Nintendo 64展开了激烈的市场竞争；也因为《最终幻想》系列的影响，PlayStation发售后3年内稳居游戏市场第一的位置。另外，2000年发售的PS2，在和SEGA的DC、任天堂的GC、微软的Xbox的竞争中，也依然保持优势。2004年，SCE发售便携式游戏主机PSP；2006年11月，SCE发售PS3；2011年，SCE发售新一代便携式游戏机PlayStation Vita。2013年，SONY发布PS4，于2013年下半年发售。



←索尼电脑娱乐SCE是索尼为了开拓家用机事业而专门开辟的一个部门，久多良木健为其立下了汗马功劳。

曾经的硬派厂商世嘉

世嘉公司（株式会社セガ，英文：SEGA Corporation）简称世嘉，是日本一家电子游戏公司，曾经同时生产家用游戏机硬件及其对应游戏软件、业务用游戏机硬件及其对应游戏软件以及电脑游戏软件。曾经与任天堂、索尼及微软并列为“四大家用游戏机”制造商，但是由于在游戏机市场的连续败绩，于2001年起结束家用游戏机硬件的生产业务，转型为单纯的游戏软件生产商——只是在家用机领域退出硬件竞争，实际上仍然致力于研发大型街机相关软硬件。

Annotation
名词注释

奥德赛游戏机：1972年，美国玛格纳沃克斯公司生产出了世界上第一款家用电子游戏机——“奥德赛”（Magnavox Odyssey）。这款游戏机于1972年5月24日首次演示，于同年八月正式发行，在日期上比雅达利的“乒乓”游戏平台早了三年。奥德赛在北美市场售价100美元，采用的游戏载体为卡带，配件有光线枪。它的设计者拉尔夫・贝尔早在1966年便开始着手设计，并且在1968年的时候制作了一个可以工作的原型机。这台原型机通称“棕盒”（“Brown Box”），现在在美国华盛顿特区的美国国家历史博物馆的史密森尼学会展出。

世嘉公司现在是世嘉飒美(英文：SEGA Sammy Holdings)集团下的子公司，SEGA Taiwan的注册名称为世雅育乐股份有限公司。世嘉的英文名字“Service Games of Japan”。

2003年2月，世嘉宣布将与日本柏青哥大厂Sammy合并。但是，中间却遭到日本另一家游戏大厂Namco的阻扰而宣告破局。之后世嘉排除了与Namco、Sammy的合并计划，甚至进行了大规模的公司改组。但Sammy最后还是在2003年11月底，通过收购原本CSK集团所持有的SEGA股份，买下20%世嘉股权而成功成为世嘉最大股东。2004年10月，世嘉与Sammy将业务合并成立共同控股公司SEGA Sammy Holdings，SEGA与Sammy则完全成为该控股公司下的子公司。Sammy想要并购世嘉的原因，就是希望通过世嘉的游戏研发能力，加快Sammy在游戏产业占有一席之地的速度。

1954年，美国犹太人大卫·罗森在日本正式



↑“SEGA”——曾几何时，这个标志就是粉丝们信仰和动力的源泉，如今的世嘉却早已不复当年的辉煌。

成立了SEGA世嘉公司。建立SEGA前，他的公司名称叫Service Game Company，是一间专门制作弹珠机的公司，该公司的弹珠机不但于美国热卖，而且深受驻日美军的欢迎。

1966年，世嘉推出了一款叫“Periscope(潜望镜)”的弹珠机后，立刻受到全球的欢迎。1979年，罗森与日本企业家中山隼雄及其它日本的投资者用3800万购买了世嘉的日本股份，中山隼雄从此就成为世嘉社长，罗森成为美国分公司领导人。1981年，世嘉推出一款名为Game and Go！的小型游戏机以抗衡任天堂的Game&Watch，从此世嘉与任天堂便开始了在游戏界上的竞争。

80年代后期，世嘉引进一系列极受欢迎的电视游戏机与游戏软件，促使其在国际间拥有了突出的地位，成为世界第二大销售家用游戏机的厂商。之后世嘉推出多款家用游戏机，1990年世嘉在东京股票交易所更列为第一列，Genesis主机在美国与耐克及Levi's一并被列为最受年轻人宠爱的品牌。



↑受到主机大战的影响，曾经的玩家们也都是分成了门户森严的任天堂派、世嘉派和索尼派等等。

1994年11月，世嘉新一代游戏主机SEGA Saturn在日本发售，随后索尼发售自己的主机PS，双方开始了竞争。1997年，世嘉与万代的合并风波让世嘉狼狈不已。



↑和任天堂一样，世嘉不仅发售过许多的游戏主机，同样曾制作过许许多多人气很高的优秀游戏系列。

1998年11月，DC正式发布，新时代的真实系冒险大作《莎木》在铃木裕的带领下顺利完成，游戏新颖的玩法和创新的精神得到了业界的高度好评，但实际却叫好不叫座，世嘉在家用机领域开始真正走向下了坡路。

2001年1月，世嘉宣布将从3月起停止生产

DC以及开发游戏机，并将Dreamcast的零售价调低1/3，以清除剩余的存货。世嘉将专注于游戏软件的开发，供其竞争对手的游戏机使用。从此之后，世嘉正式转型为单纯的游戏软件厂商。

2001年3月，世嘉社长大川功于3月16日下午15点47分因为心脏衰竭，病逝于日本东京医科大学，享年74岁。大川功于1968年创立CSK集团，于1984年4月就任世嘉总裁一职，对日本游戏界与世嘉整体发展有很大的影响力。世嘉连续四年财务赤字，大川功因此分别于2000年和2001年捐赠过500亿和850亿日元协助世嘉度过难关，可见他对世嘉的感情之深。

2003年11月，Sammy通过收购原本由CSK集团所持有的世嘉股份，成为了世嘉最大的股东，同年10月1日与世嘉业务合并成立共同控股公司SEGA Sammy Holdings，世嘉与Sammy则成为该控股公司下的子公司。原本世嘉旗下的七家子公司也将回归世嘉所有。新公司的社长将由原Sammy社长里见治担任，现任世嘉社长佐藤秀树继续参与经营管理。

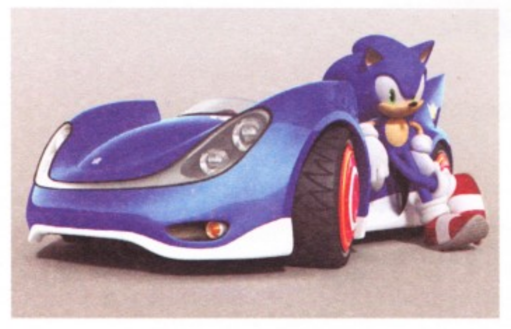
然而，世嘉后来的业绩也一直没有什么好转，合并后的新公司更是多次被大规模裁员，世嘉甚至退出了韩国市场。

1997年1月，世嘉为了抵抗声势日渐壮大的索尼的PlayStation，于1月27日宣布将于同年10月1日与著名的玩具及游戏软件制造商万代（BANDAI）进行合并，震惊了整个日本游戏界。

5月，忽然传出了世嘉与万代合并契约书的签订将延期至7月的消息。到了5月27日，世嘉与万代举行联合记者会，宣布合并取消。当时的世嘉社长中山隼雄对这次事件表示非常失望，他说：“我做梦也没有想到合并会取消。”之后，世嘉立刻推出了他们新的钓鱼游戏，多少为公司缓解了一些压力。

这次合并对于双方来说都是有利的，万代可以不用破产，而世嘉则可以得到万代多年以来各动画的版权以及游戏生产资格，其实力足以抵抗索尼加上史克威尔和艾尼克斯的强大声势。但万代因为电子鸡的大卖，一解决财务问题就立刻和世嘉取消了合并计划。世嘉和万代合并是对世嘉有利的，因为1996年世嘉本身也因为街机市场失利而经济情况不佳。而万代本来就不愿意合并，既然解决财务问题当然就不需合并了。

最后，世嘉的SS开始一蹶不振。由于3D游戏风行，突显出SS糟糕的3D处理能力。另外，SS主机本身设计的问题，使得制作游戏变的十分困难，除了世嘉自己与CAPCOM所制作的游戏外，其他游戏过长的读取时间使得可玩性大打折扣。当世嘉在1998年5月宣布推出新一代主机DC时，宣示了SS的失败与PS的胜出。



↑音速刺猬索尼克可以说是世嘉公司的吉祥物了，记得当年还曾经推出过专门的动画片并在我国播放呢。



日本游戏制作公司

如果说硬件是承载游戏的躯体，那么软件则毫无疑问就是游戏的灵魂了。毕竟说到底，人们买游戏机回家就是为了玩游戏的，而不是天天就这么供着。优秀的游戏制作公司，其制作出来的游戏也大多是佳作。接下来，就让我们一起来看看那些闻名遐迩的著名日本游戏制作公司。

RPG 当家花旦：SQUARE-ENIX

史克威尔艾尼克斯（Square Enix）是日本顶级的游戏软件制作开发公司以及出版社，一般游戏玩家基本上称之为 SE 或“史艾”。史克威尔艾尼克斯是由史克威尔（SQUARE SOFT）和艾尼克斯（ENIX）在 2003 年 4 月 1 日合并成立的，两家公司的代表作分别是《最终幻想》系列和《勇者斗恶龙》系列。



↑当年SQUARE和ENIX在4月1日的合并堪称是游戏业界的重磅新闻，许多人一直以为这是愚人节的玩笑。

在 FC 和 SFC 任天堂全盛时期时，史克威尔和艾尼克斯两公司立于任天堂第三方厂商拥有重要地位。1996 年，伴随着将《最终幻想 7》在索尼 PS 上开发贩售的发表声明，史克威尔公开宣布和任天堂断绝关系。隔年，艾尼克斯宣布将《勇者斗恶龙 7》在 PS 上开发贩售，由此奠定了 PS 的完胜，证明了当时两公司的地位之高。

然而后来，由于史克威尔在电影事业上的失败，为了恢复和任天堂断绝的关系，其领导人和山内溥社长（当时）进行了交涉。虽然在此阶段谈判破裂了，不过之后通过任天堂开发部宫本茂的中介，据说二者恢复了对于从 1996 年以来断绝的关系达成了和解。关于和解的成立据说是山内退休使任天堂经营团队的态度软化，与任天堂为了争回被索尼抢走的市场之想法。几经斡旋，史克威尔艾尼克斯终于和任天堂再次达成了“亲密”的合作关系，陆续重新在任天堂的主机上制作游戏。



↑《勇者斗恶龙》《最终幻想》《星海传说》《北欧女神传》等大牌作品，共同构建成了SE旗下的豪华游戏阵容。

史爱旗下的著名游戏系列非常之多，包括：《勇者斗恶龙系列》、《最终幻想系列》、《王国之心系列》、《星海传说系列》、《浪漫沙加系列》、《圣剑传说系列》、《前线人物系列等等》。此外，在网游界也有不少经典作品，例如《魔力宝贝》和时下当红的卡牌手游《百万亚瑟王》。

史克威尔与艾尼克斯当年的合并是一项震惊游戏业界的大事情，在此之前，谁也想不到看上去正如日中天的有着明显竞争关系的两大巨头竟然会突然合并。再加上合并的日期是 4 月 1 日，更是让人有一种这是愚人节新闻的错觉。

关于这次合并，一般看法认为这是对在电影事业失败的史克威尔所做的救济措施，不过当时艾尼克斯也被传出由于招牌游戏《勇者斗恶龙》系列未发售的该年度营业额减半等收益的不安定问题，其出版事业因牵扯上“本家骚动”而衰退，《勇者斗恶龙》系列以外的游戏知名度过低等问题确实存在着。



此外，艾尼克斯的影响力强在亚洲，史克威尔则在北美、欧洲，在海外事业上做互补与调整发售时程使《最终幻想》系列和《勇者斗恶龙》系列避免冲突同来确保收益等。为准备迎接网络游戏、行动游戏的时代，将两社的内容资产做有效运用以期加倍效果，和田社长曰“展望将来，为了胜存下来而做的积极性合并”。



↑每年游戏展上，SQUARE ENIX的展区都会吸引众多玩家们的光顾。当然，和CJ不同的是，人家可不卖肉哦！

动作游戏巨鳄：CAPCOM

CAPCOM股份有限公司（常被译为卡普空或嘉富康），对于国人来说也是极为有名的一家日本游戏公司。CAPCOM最初成立于1979年，成立时原名“I.R.M.”，是一家电器零售商。在1983年时更名为“CAPCOM”，并在同时将其业务方向转为软件销售。其公司名称“CAPCOM”是由英文“Capsule”（胶囊）和“Computers”（电脑）所合成。

CAPCOM公司凭借其《街头霸王》、《街头霸王II》、《洛克人》、《生化危机》、《鬼武者》等系列作品使公司在游戏界享有着非常重要的地位。在街机、家用机、掌机和电脑等几乎全平台上都有着其作品的活跃身影。CAPCOM以制作动作游戏闻名世界，被业内称为“动作天尊”。

近年来，CAPCOM被指经常“炒冷饭”，不断重复过去的作品，欠缺新意，包括推出多个游戏续集、改版、重制版一事。另外，该公司为《生化危机5》、《街霸X铁拳》推出了收费的追加下载内容，明明内容早已存在于光盘里，玩家还要给两次钱才能拥有游戏全部内容而存在争议，此销方法一度引起过部分玩家的反感。

CAPCOM最为擅长制作的游戏类型就是格斗和动作类了，前者的代表作自然非《街头霸王》系列莫属。而其在动作游戏上则是以硬派和高难度而著称，例如《洛克人》和《魔界村》系列，就曾经让众多ACT游戏爱好者挠墙。后来，凭借着《生化危机》与《鬼武者》等系列的成功，CAPCOM在动作冒险解谜领域也成为了新的旗帜般的公司。



↑CAPCOM的街头霸王系列是非常优秀的2D动作游戏，严谨的出招判定和角色平衡都是其优点所在。

Annotation
名词注释

两面不讨好的史艾合并：史克威尔与艾尼克斯的合并，对于许多原来的铁杆粉丝而言其实并不怎么受欢迎。例如，艾尼克斯的爱好者对于应该是被合并的史克威尔握有经营主导权、偏重《最终幻想》系列而多有不满。史克威尔的爱好者对于野村哲也等注重影像的制作者握有主导权而多抱持不满等，合并一事似乎并不怎么受到欢迎。

策略与无双大腕：KOEI TECMO

KOEI TECMO是由原KOEI和原TECMO两家游戏公司组成，于2009年4月1日正式成立的合作公司即是“KOEI TECMO Holdings株式会社”。



↑说到光荣公司，我国的玩家其实并不陌生。无论是三国志系列还是大航海时代系列，都在我国玩家中有口皆碑。



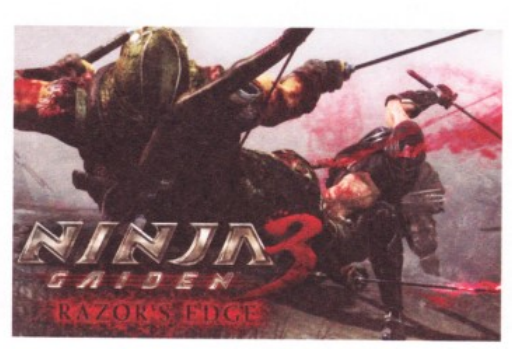
↑内政外攻，每一代的三国志都会在系统方面做出这样那样的改变，游戏质量和玩家评价也因此会有所起伏。

这两家游戏公司中，还是以KOEI（光荣）对国人来说更加熟悉。KOEI由襟川阳一和襟川惠子夫妇于1978年创立，通常简称光荣。早期以制作历史模拟游戏为主，随着时间的流逝，它的经营范围不断扩大，从战略、动作，到恋爱各个系列都有，光荣最擅长的是历史游戏，不管什么类型都是带着浓浓的古风，即使恋爱游戏如遥远时空中也蕴含了古雅的历史韵味，这股历史的内涵可以说是光荣独有的特色，由于光荣的三国志注重对历史的考量，所以在华人地区具备了很高的知名度，早期光荣公司在华人地区的认知度甚至超过其日本本土的。

近年来光荣公司以每年一部的速度将过去的知名游戏进行了网络化，如：2003年的信长之野望Online，2005年的大航海时代Online，2006年的真三国无双BB，以及2007年的三国志Online。光荣可以算是日本游戏厂商里，对于网络游戏比较热衷的企业，网络开展比较早期，而其他大部分日本企业都还在单机游戏方面下功夫。光荣的网络游戏现在质与量上都具备有一定水平，持相反意见的人认为光荣的网络化游戏不如单机，失去了单机的乐趣，同时取代的是要花费大量时间枯燥的练级，练技能。但是不论怎样，网络游戏标志了未来游戏的发展趋向和光荣公司努力的方向。

光荣旗下的代表作有《三国志系列》、《信长的野望系列》、《水浒传系列》、《太阁立志传系列》、《大航海时代系列》、《三国无双系列》，以及《战国无双》系列等。

2008年秋，Tecmo在拒绝了史克威尔艾尼克斯的收购提案后，于2008年11月18日与KOEI对外正式宣布，两公司均同意并将于2009年4月1日正式成立合作公司“KOEI TECMO Holdings株式会社”。当时的KOEI和TECMO表示，“为了对应当前激烈的市场竞争，并强化当前财务体制令收益性得到提高，强化经营基础，向世界第一的电子娱乐企业而发展。”



↑TECMO的《忍者龙剑传》系列无论是在FC时代，还是最新的次世代主机上，都是质量上乘的动作游戏。

成立于1967年7月的TECMO是家历史悠久的日本游戏厂商，曾推出包括《所罗门之钥》、《未来战士》、《足球小将翼》、《零》、《影牢》、《忍者龙剑传》、《死或生》、《怪兽农场》等脍炙人口的热门作品。TECMO于2008年6月因

为与旗下头号制作人板垣伴信的劳资纠纷台面化，引发投资人信心危机导致股价大跌，社长安田善巳也因故于同年8月辞职，使公司经营陷入了困难之中。期间SQUARE ENIX与KOEI都向其透露了收购意愿，最后敲定与KOEI进行经营合并协议。

解散后TECMO的资产将由KOEI全数继承，玩家所熟悉的《忍者龙剑传》、《死或生》等作品也都会被转移到KOEI旗下。合并后的KOEI TECMO Games，辖下分为KOEI与TECMO部门继续从事游戏开发。原本TECMO辖下经营博弈与大型娱乐设施事业的TECMO Waves则是独立且更名为KOEI TECMO Waves继续经营，并管辖经营手机内容开发营运的CWS Brains。

强强联合的BANDAI NAMCO

NAMCO BANDAI Games是由日本著名游戏品牌公司南梦宫(Namco)，以及全日本最大的综合性娱乐公司万代(BANDAI)两家公司合并而成。由于2005年日本电子游戏产业的萧条和处于对自身的考虑，南梦宫和万代于2005年5月2日正式宣布，它们预定于2005年9月底进行经营整合，成立“万代南梦宫控股公司”。由于市场状况持续恶化，合并后两家公司的游戏和玩具领域可以互补发挥相乘效果，而做出如此决定。

对于广大的动漫爱好者来说，万代的名字绝对是相当熟悉的，因为它可是日本主要的玩具供应商之一。成立于1950年，创业者为山科直治，主要以生产高达系列作品、圣战士Dunbine等Sunrise系列动画的角色模型闻名。万代最早是以做各种军事与汽车塑胶模型起家的，后来凭借着高达相关模型等动画兵器相关的产品都受到了热烈欢迎，万代开始转型为专业的角色相关模型制造商。

1980年代后期万代以设计并销售任天堂FC游戏机的相关游戏作为开始，进入了电子游戏产



↑集结了BANDAI在动漫方面的版权优势，以及NAMCO在游戏开发方面的技术，NBGI一直佳作不断。

业，主要的游戏中的人物也与动漫画角色为主。在1997年由于连续的经营赤字，曾考虑与世嘉公司合并，但由于以“电子鸡”为首的一系列电子宠物热卖使得危机解除，以及万代员工的反对，而中止了这项合并计划。

南梦宫（Namco）在合并前也是日本的一家知名游戏公司，总部设在日本首都东京。从1955年创办以来在街机、FC、PlayStation系列、Xbox系列上都有非常著名的代表作，例如《吃豆人》、《太鼓达人》、《铁拳》、《山脊赛车》、《皇牌空战》、《异度传说》等招牌作品。

南梦宫的前身，是由创办人中村雅哉所设立的“中村制作所”，“NAMCO”即为中村公司(Naka Mura Coporation）所演变而来的名称，创办于1955年6月1日，1971年起开始使用NAMCO作为商标。自1974年起投入电子游戏业务，并于1980年推出了轰动全球的《吃豆人》，之后陆续

Annotation
名词注释

万代与高达的关系：高达系列虽然是万代角色商品的主力，但是在初代高达上他们并没有取得可将之商品化的权利。由于看好高达作品所新开创的写实兵器路线以及爱好者的热情，万代在TV版《机动战士高达》上映终了前后与动画公司洽谈并取得了塑胶模型部分的发售权。最终万代把初代高达当中的兵器几乎全部都出了钢普拉，并且出资开始了剧场版以及后续作品的制作，并将Sunrise收为子公司以至于今。

推出了《小蜜蜂》、《打气人》等经典游戏。

其后南梦宫参与了索尼 PS 主机的开发，成为了 PS 最可靠的支持厂商，与索尼电脑娱乐共同创造了全球出货一亿台的可观纪录。但是，由于 2005 年日本电子游戏产业的萧条和处于对自身的考虑，南梦宫和万代于 2005 年 9 月底进行了经营整合。南梦宫控股公司 2007 年 3 月期的营收预估 4600 亿日元，合并子公司税前盈余 440 亿日元，位居日本业界第二。

在日本游戏业界，一度有“技术的南梦宫”这个名词。这是因为当初在 16 位以及 32 位机的时代，南梦宫不仅在街机硬件领域有着杰出表现，能与世嘉相抗衡；更是在 3D 游戏技术开发上人才济济，其在当时所开发的一系列 3D 游戏都素质极高，充分发挥了 PS 在 3D 性能上的优势。然而，随着后来人才的流失和欧美 3D 技术的迎头赶上，南梦宫在技术开发力上的优势也早已不在。

旗下代表作众多的 KONAMI

KONAMI（科乐美）是日本最具影响力的游戏软件商之一。关于 KONAMI 这一名称的来源，有两种说法：一种是来自科乐美创办人上月景正、仲真良信、宫迫龙雄的各自姓氏的前两个英文字母 KOuzuki（上月）、NAkama（仲真）、MIyasako（宫迫）；一种是“MI”来自科乐美另外两位创办人松田扩、石原祥吉的各自姓氏的前两个英文字母 Matsuda（松田）、Ishihara（石原）。

KONAMI 自 1969 年创办至今已经有 40 余年的历史，可以说是业界的老字号了。不管你喜欢哪种类型的游戏，在 KCE 出品的游戏中总会找到自己的最爱——KCE 出版过《合金装备》、《恶魔城》、《寂静岭》、《实况足球》、《心跳回忆》、《魂斗罗》、《忍者神龟》、《沙罗曼蛇》、《幻想水浒传》、《游戏王》、《游戏王 GX》、《DDR》等等。KONAMI 几乎在所有主流游戏类型上都有响当当的经典游戏系列。



↑《心跳回忆》系列是恋爱游戏的经典作品，藤崎诗织、虹野沙希、片桐彩子等角色都给人的印象非常深刻。

“科乐美”是“KONAMI”的官方中文译名，旧译“柯纳米”等。在台湾 1980 年代至 1990 年代初期，也被译作“科拿米”。在启用“科乐美”一名之前，科乐美曾经一度以“可乐美”为官方中文译名。但是由于“可乐美”一名容易使科乐美被误会成可口可乐的关系企业，于是科乐美决定以“科乐美”为官方中文译名。另外，其实“KONAMI”的日文汉字是“小波”，但这样会与《天线宝宝》里的“小波”造成混淆。为了不涉及版权问题，故翻译成“科乐美”。

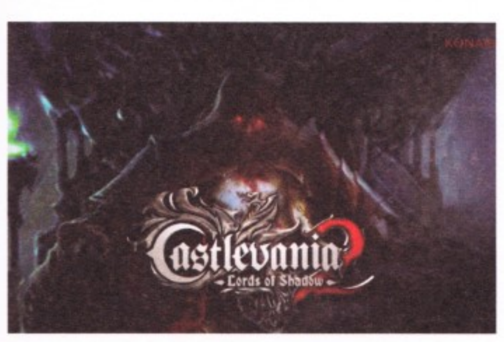


↑KONAMI旗下有着众多的经典游戏，其中又以《合金装备》、《恶魔城》、《实况足球》等系列最为著名。

KONAMI 真正的兴起是在 80 年代末 90 年代初，当时其生产了大量 FC 游戏软件的成功以及一大批制作精良的街机游戏。KONAMI 在日本视频游戏市场可以说是所向披靡威风八面，到 1992 年 KONAMI 就顺理成章地坐上了日本第三方厂商的头把交椅。尽管 KONAMI 有着强劲的经济实力，然而在技术力上却是先天不足，因此一度在当年家用机上的 3D 技术革命中损失不小。

作为一家典型的高产型软件商，KONAMI 在其二十几年的游戏开发生涯中出品了无数脍炙

人口的经典，尽管如此多数玩家都仅仅是喜欢KONAMI的部分游戏，而真正喜欢KONAMI的玩家却并不是很多。这或许是因为KONAMI实在是一个风格多变的软件商吧。



↑以贝尔蒙特家族和吸血鬼伯爵德拉克拉的宿命对抗为卖点的《恶魔城》系列在玩家中有着很高的人气。



↑KONAMI的《胜利十一人（实况足球）》一度是我国最为普及和受欢迎的足球竞技游戏作品。

KONAMI最经常的手段就是先构思出一个绝妙的游戏创意，然后根据这种创意不断推出续作或者衍生产品，直到所有玩家都讨厌了这种创意之后再去开发其他题材的游戏。因此玩家们往往对于KONAMI同一系列的游戏又爱又恨。然而，KONAMI带来的经典游戏至少在数量上是绝大部分其它第三方厂商所无法企及的。

KONAMI本身并不制作游戏。负责具体制作游戏的工作有三大部门：专门制作家用机游戏的KCE（Konami Computer Entertainment）和专门制作商用游戏机的AM（Amusement Machines）、GM（Gaming Machines）。顺便说一下，起初科乐美的LOGO图案是斜体的“konami”字样。其官方主页上的解释为：“这象征着konami已经成为一个很稳定的企业”。

2D游戏的霸者：SNK

SNK Playmore简称SNK，对于热爱2D格斗游戏的老玩家来说，这绝对是一个如雷贯耳的名字！尤其是它旗下的《拳皇》（King of Fighters，简称KOF）系列，当年那简直是火得一塌糊涂！无数玩家在街机厅里苦练和切磋KOF的景象，至今想来仍然让人记忆犹新。



↑拳皇、侍魂、饿狼传说、龙虎之拳……这些绝对经典的格斗游戏全都出自SNK这家公司之手。

SNK于1978年成立，名称则是起自日文新日本企画的罗马拼音：“Shin Nihon Kikaku”的三个字首，英译为New Japan Project。该公司曾经制作发行过许多著名的格斗游戏，并且人气非常之高。只是后期由于街机行业的衰退，以及SNK在家

Annotation
名 词 注 释

侍魂的第二次3D化：尽管当年侍魂系列的第一次3D化失败了，但后来SNK为了纪念该系列15周年，而再次尝试将之3D化推出了作品《侍魂·闪》。人物的基本攻击分成横斩、纵斩、踢三种，另外还有一个按键负责抓技与弹剑。负责横斩、纵斩、踢的三个按键彼此搭配，可以使出重横斩与重纵斩，施展出最后一击时可以将敌人肢解（斩首或断臂）。因顺应3D化，所以人物也可作出纵轴的移动与闪避（朝画面内侧或外侧移动）。

用机和掌机硬件开发领域的竞争失败，使得其在2001年10月30日宣布破产，所有知识产权均被转入PLAYMORE公司之下，并起用SNK Playmore作为公司名称。

SNK的代表作品以2D格斗游戏为主，广为人们熟知的有《饿狼传说》系列、《龙虎之拳》系列、《侍魂》系列、《拳皇》系列、《SNK VS.CAPCOM》系列。此外，SNK旗下的《合金弹头》系列最初是由Nazca在1996年推出的动作射击游戏，游戏中大量引入的滑稽搞笑元素在当时属于首创，1997年SNK收购Nazca后游戏制作转入SNK旗下，并接连推出其续作。



↑《拳皇》系列其实是将《饿狼传说》、《龙虎之拳》中的人物和原创角色综合在一起的大乱斗，却意外地成为了SNK最受欢迎的游戏。

1990年，SNK推出了与MVS街机基板性能相同的SNK NEO GEO家用机，SNK在家用机市场上的接连失败也就从此开始。1994年，NEO-GEO引以为豪的卡带在次世代主机CD-ROM面前相形见绌，200美元的超高售价也使其沦为异类。于是SNK又推出了该主机上的CD-ROM，可惜单倍速的超慢读盘速度也广受诟病。

虽然在硬件竞争中不利，然而凭借街机“KOF系列”的热卖，在1995年之后SNK一直呈现出良好的财务运营状况。1997年SNK投入了大量资金开发的Hyper Neogeo 64被公布，3D化的《侍魂》轰动一时，SNK还宣布将会制作3D版的《KOF》。后来的事实证明Hyper Neogeo 64正是SNK历史上最失败的投资。几款3D格斗游戏恶评如潮，SNK在Hyper Neogeo 64上的巨额投资血本无归，再加上硬件销售停滞，SNK从此陷入财务窘境。2000年初，SNK宣布亏损达380亿日元，同时向法院申请了债务免除。

之后，经过一系列犹如谍战电影一般曲折婉转的商业斗争，SNK最终金蝉脱壳成功。2001年7月，川崎投资的PLAYMORE公司成立，并且买回了SNK的办公大楼，原SNK主要职工纷纷回到川崎旗下，而Bremoa也在不久后将游戏版权转给PLAYMORE，就这样SNK挂着“PLAYMORE”的牌子复活了。然而，新公司成立之后却再也没有什么让人惊艳的作品推出，只是不断地炒着冷饭，苟延残喘。

HUDSON与炸弹人系列

HUDSON是日本老牌游戏厂商，成立于1973年5月18日，总公司位于日本东京，是KONAMI集团的成员之一。以制作和开发休闲游戏及手机游戏为主，主要作品有《炸弹人》系列、《桃太郎电铁》系列、《淘金者》系列、《天外魔境》系列，当然还有广为中国玩家熟悉的《高桥名人の冒险岛系列，此外任天堂公司还请HUDSON公司代为开发马里奥聚会系列。

HUDSON公司最初由工藤裕司和工藤浩两兄弟创办。HUDSON曾是任天堂FC研发的合作参与方，由于这层关系，任天堂在为FC游戏机招募第三方开发商的时候自然就想到了这个合作伙伴。1984年，HUDSON加入任天堂后试探性地推出了《挖金人》，这款游戏出乎意料地卖出了100万套，


↑HUDSON的《炸弹人》系列曾经在玩家之中有着非常高的辨识度，但这些年来随着HUDSON的没落而淡出了。

当年该社发了相当于一年薪水的红包后，社长携全体员工包机前往夏威夷度假。在《挖金人》获得巨大成功之后，HUDSON趁热打铁推出了《炸弹人》，《炸弹人》成为游戏史上生命力经久不衰的经典。

2005年，由于投入巨资开发的网络游戏上线运营后反应平淡，公司出现了经营困难的状况，KONAMI集团向HUDSON公司进行了注资，于是KONAMI集团成为了HUDSON公司的控股股东。近两年，HUDSON公司大力发展手机游戏及手机娱乐业务，并在任天堂公司的Wii平台及DS平台上开发出了受到市场欢迎的新一代休闲游戏，迅速重新成为日本游戏界具有较强影响力的游戏厂商之一。

ATLUS与女神转生系列

对于广大玩家而言，ATLUS就意味着“女神转生”，这款拥有16年历史的另类经典构成了RPG历史上一处独特的风景线。按照制作人冈田耕始的说法，这款游戏是“以既存的小说为企画，加上自由的构想，组合成完全不同于原作的东西”。作为这家位于日本东京新宿区的游戏公司的代表作，真女神转生曾经是与勇者斗恶龙、最终幻想并称为日系RPG三大作。除了女神转生系列之外，ATLUS的代表作品还包括梦幻骑士系列、

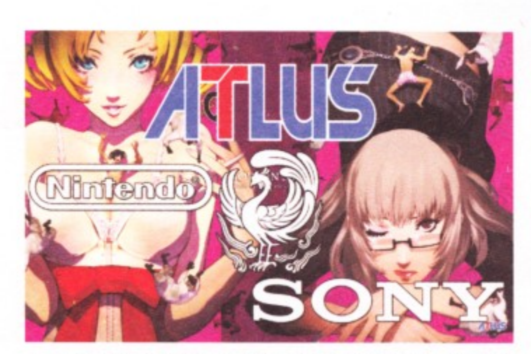
ATLUS的三位创建者：原野直也、横山秀幸、冈田耕始，原本都是TEHKAN（现在的Tecmo）的职员，他们在1986年创立了ATLUS。而日后成为ATLUS主力的第一研究开发部，正是制作FC版的女神转生的幕后成员。1990年4月，《女神转生2》于FC平台上发售，改作堪称是奠下女神转生系列故事核心及世界观的一部作品，女神转生系列的基本架构及系统，在本作皆已具雏形。而此作开始，主要登场人物及恶魔的造型设定，也改由金子一马开始负责。

由于当时的ATLUS只是刚起步的公司，因此在游戏的制作、开发、发行上，受到了Namco不少的协助，再加上是由Namco负责发售及宣传本游戏，所以才会在FC版女神转生游戏标题画面，标示着Namco的公司标志。ATLUS直到脱离了Namco，自行制作发售了女神转生的作品，才正式将公司名称挂上，之后的女神转生系列游戏名称也才就此附上了“真”这个字。



↑金子一马绘制的个性鲜明而又另类的妖怪是真女神转生系列的特色，近年来也有相关动画作品上映。

2010年8月30日，日本株式会社Index控股召开董事会，宣布吸收合并ATLUS。至此独立的ATLUS已不复存在，ATLUS游戏版权等事务由Index控股接手。



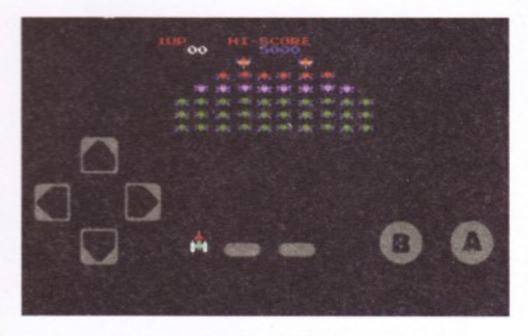
↑《凯瑟琳》是ATULS于2011年推出的性感动作惊悚游戏，绝对会让许多的宅男们口水不断哦。

以太空侵略者闻名的TAITO

TAITO公司曾经也是日本街机业的著名厂商，由其开发的许多杰出射击游戏在街机和家用机上都有相关。TAITO公司于1953年被一个俄罗斯籍的犹太人Micheal Kogan建立，在日本汉字中，写作“太东”（读音“TIE-toe”）。这个名字是各取“太平洋”和“远东”两个词的一部分组成的，也有“犹太”之意（因为创建者Michael Kogan是犹太人）。

TAITO 于 2005 年被史克威尔艾尼克斯收购。

1978 年，TAITO 的游戏设计师西角友宏制作了街机游戏《太空侵略者》，所有人都不会想到，这个游戏引起了日本社会的巨大轰动，震惊了游戏界。它也成为了 TAITO 公司史上最有影响力，最值得纪念的游戏。TAITO 于 1979 年在美国伊利诺斯州建立了“TAITO 美国分公司”，目标是北美游戏市场。TAITO 美国分公司发布的游戏大部分是由 TAITO 在日本的总部制作，他们同样也以第三方的身份制作游戏。



↑在国内俗称“小蜜蜂”的“红白机”射击游戏，就是30年前曾经风靡世界并让所有人都知道电子游戏的《太空侵略者》。

2005 年 9 月 22 日，史克威尔艾尼克斯花费 4.1 亿美元取得了 TAITO 93.7% 的股票，并于 9 月 28 日将其作为连结子公司。2006 年 3 月 31 日史克威尔艾尼克斯的子公司与 TAITO 合并，将 TAITO 完全子公司化。TAITO 对电视游戏的历史有着很大的影响，它制作了很多有创新意义的游戏，比如:《太空侵略者》、《泡泡龙系列》、《电梯大战》，《影之传说》、《料理妈妈》、《逃脱大师》等。

MMV 的牧场物语系列

1997 年 6 月 25 日，Marvelous Entertainment 成立于东京都港区元赤坂，资本额为 5000 万日元，当时是世嘉的关系企业。世嘉前总经理中山隼雄离职后设立了投资公司“Amuse Capital”，以管理层收购方式收购了 Marvelous Entertainment，中山隼雄之子中山晴喜担任董事。Marvelous Entertainment 简称“MMV”，其最初含义是“Marvelous Music Vibration”。

提到 MMV 公司的代表作品，最著名的当然是非《牧场物语》系列莫属了。《牧场物语》系统的崭新创意和安静祥和的气氛使牧场物语获得了很高的人气，成为了男女老少都喜欢的大众化游戏系列。系列中有两大支柱要素：一是以牧场为舞台的经营模拟，二是以主角的人生为线索的生活模拟。

在游戏中，每位玩家都会因自己不同的游戏方式度过不同的生活经历。也正因为有着这种朴素而深奥的游戏主题，所以牧场物语的很多发烧友通常都是从第一作开始一直支持到现在。而且随着这个系列在各个机种上的普及，爱好者日趋增多，很多新的游戏爱好者都开始玩牧场。这个系列的口碑一直不错，批判的言论很少，这是在延续 10 年以上的游戏系列中是相当少见的。



↑牧场物语系列和符文工房系列是MMV最著名的两款代表作品，前者堪称是“种田流”的佳作。

后起之秀的 LEVEL- 5

提起 LEVEL-5，相信广大玩家一定不会陌生：在数款大红大紫的热门级游戏软件里，都少不了 LEVEL-5 的身影。从《勇者斗恶龙 9》到《雷顿教授》系列，再从《闪电十一人》系列到《白银骑士物语》，该社用自身独有的魅力在这个日显僵化的产业里愈发显出蓬勃的朝气。

LEVEL-5 成立于 1998 年 9 月，在整个 PS 时代，LEVEL-5 的主要工作是为一些大型的游戏公司代工编写程序，而其自身由于条件限制无力开发自主软件。然而在进入 PS2 时代之后，一个不算偶然的机会使它们成为了真正意义上的“游戏制作公司”。



2000 年 12 月 14 日，由 SCE 代理的《黑云》正式发售，这是 LEVEL-5 第一款完全由自己开发研制的动作游戏。出乎意料的是这部作品受到了 RPG 爱好者的一致好评，最后全球的销量竟达到了 100 多万套。LEVEL-5 也因此名声大噪，一夜间成为了在电子游戏界崛起的 RPG 制作新秀。

在《黑云》取得成功以后，SCE 有意想把它做成一个系列游戏。就这样，dark 系列的新作《黑暗编年史》在 2002 年 11 月 28 日发售了，此作在日本的销量为 27 万，几乎达到了前作的 4 倍，这使 LEVEL-5 确立了自己作为优秀 RPG 厂商的地位。经过近 4 年多的发展，LEVEL-5 已经从只能为别人打下手的小组成长为能独立开发制作游戏并拥有自己品牌的正规公司，员工总数也从原先的 12 人增加到了近百人。

《黑暗编年史》发售后，LEVEL-5 被更多的厂商看中，首先微软委托 LEVEL-5 开发了一款 XBOX 上的网络游戏《真幻想在线》。然而没过多久，Square Enix 也找到了 LEVEL-5，委托其开发全新一款日本国民级 RPG——《勇者斗恶龙 8》。面对

↑凭借着《勇者斗恶龙8》的开发制作，LEVEL-5从此在游戏业界一炮走红，成为了不可忽视的强力新秀。

国民级 RPG 的诱惑，LEVEL-5 不得不放弃了《真幻想在线》的开发，最后结果也证明了 LEVEL-5 的选择是正确的。

作为系列全新的进化之作，《勇者斗恶龙 8》首次采用了新的视角模式，一改系列传统作品不见已方角色的惯列。在剧情，系统方面也较前几作有了大幅度的充实，使得游戏本身也达到了一个前所未有的高度。配合鸟山明神韵的画工，以及 LEVEL-5 自身出色的表现，《勇者斗恶龙 8》的推出获得了玩家们的极高评价。

2005 年 11 月 27 日，LEVEL-5 联合索尼旗下的 SCE 共同推出了 PS2 平台上的不朽名作《银河游侠》，这款游戏寄托了 LEVEL-5 又一个巨大的雄心。然而尽管之前 LEVEL-5 也作了充分的市场宣传和准备，但最终《银河游侠》的累计销量仅为 35 万套有余，还不及 DQ8 的一个零头。

2006 年 11 月 22 日，由 SCE 代理 LEVEL-5 倾力打造的 PSP 原创 S.RPG 大作《圣女贞德》正式发售，该作绝对是 PSP 主机上面不可多得的精品软件之一。次年 2 月 15 日，NDS 版《雷顿教授和不思议小镇》发售，该作是 LEVEL-5 第一款自主代理销量突破 100 万份的软件，具有十分重大的意义。之后 LEVEL-5 又推出了数款雷顿的系列作品，销量都非常不错了大卖。

之后，由 LEVEL-5 开发的 NDS 游戏《勇者斗恶龙 9》再次大卖，而其原创的《闪电十一人》等作品也是获得了良好的口碑。毫无疑问，LEVEL-5 已经成为了日本游戏业界的新兴干将。

Annotation

名 词 注 释

足球游戏《闪电十一人》：《闪电十一人》是日本一款育成足球队的角色扮演游戏，后来本作也被改编成动画与漫画，目前仍然在热播中。故事讲述的是雷门中学的足球部是一个仅有 7 名部员的弱小队伍，此社团内聚集了一批拥有各自爱好，每天荒废度日的部员，在队长圆堂守慢慢找寻包括豪炎寺修也的队员开始，雷门中学的足球力量开始壮大了起来。

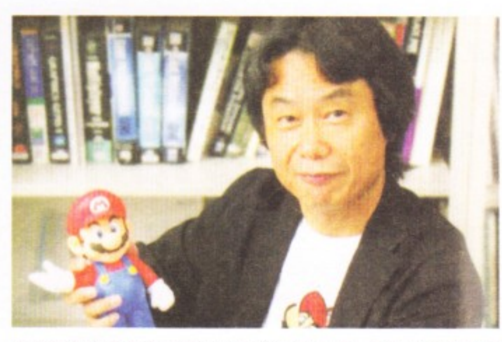


日本著名游戏制作人

游戏制作人——这个是日本游戏业界所独有的一种职业。虽然现在欧美游戏业界在每款游戏的开发时也会有专门负责的制作人，但对于日本游戏业界和玩家而言，“游戏制作人”有着完全不同的意义。日本的游戏制作人就犹如游戏的一块招牌，凡被广大玩家所认可的优秀游戏制作人，光是其名头就能够作为游戏素质和游戏销量的保证了。接下来，我们就一起来看看日本的著名游戏制作人吧。

马里奥之父：宫本茂

宫本茂，1952年11月16日生于日本京都，著名电子游戏监制，世界著名游戏商任天堂的情报开发本部总监兼总经理，任天堂游戏文化的缔造者。被称为“马里奥之父”，是日本任天堂的灵魂人物。他1975年毕业于金泽市立美术工艺大学，随后加入任天堂，处女作《大金刚》就在北美地区创下1.2亿美元的利润。多年来宫本茂为任天堂和日本游戏界创造一个又一个的神话，就连外国的政经杂志也将他选为最具影响力的人之一，并曾经在权威杂志评选的世界最出色的十位游戏设计师中位列于榜首。



↑任天堂的宫本茂是游戏业内公认的大师，他所创造的马里奥等游戏，都已经成为了一个又一个的经典作品。

幼年的宫本茂经常到野外游历，他曾有一次发现了郊外有一个神秘的洞穴，此后多次到访，其中一回还带了备用手电筒，独自进入那洞穴，最后更自行找出别的通道离开洞穴，这经历对其日后游戏的创作风格有极大影响。宫本茂1977年于金泽美术工艺大学工业设计系毕业后，在父亲的推荐函下拜访了父亲的好友、世伯山内溥。当时任天堂以硬件开发游戏为主，尚未导入游戏程序的开发方式，故内部并无适合宫本茂的差事。但山内溥对宫本茂带来的不少自制绒毛玩具颇感兴趣，决定将宫本茂收编旗下，暂时担任企划一职。三年后，宫本茂正式开始了他负责第一个游戏的设计工作。

1984年，山内溥成立了任天堂第4个研发部门，并指定宫本茂是这个研发部门领导者的不二人选。这是山内溥一生当中最为明智、重大、重要的决定。其后宫本茂设计出了《大金刚》游戏，并取得空前的成功。其后诸如《超级马里奥》系列、《赛尔达传说》系列、《银河战士》系列都取得辉煌佳绩。

2006年3月13日，法国文化部部长多纳迪欧颁赠艺术文化骑士勋章给宫本茂，以表彰他开发的《马里奥》对虚拟世界的贡献。此外，口袋妖怪中的角色小茂也是以他的名字命名的。

合金装备之父：小岛秀夫

小岛秀夫，日本KONAMI数字娱乐行政人员、创意主任，开发团队小岛制作总指挥。小岛秀夫因主导开发了游戏界第一款战术谍报动作游戏《合金装备》系列而名声大噪，成为了全世界最知名的日本游戏制作人之一。小岛秀夫凭《合金装备》系列多次获得游戏界大奖，另外更得到吉尼斯世界纪录证书，他的成被收录到《吉尼斯世界纪录：游戏版2008》一书之中。根据书中的介绍，小岛秀夫的成就有两点，分别是：《合金装备》——第一款潜入类的游戏作品；以及《合金装备2：自由之子》——PS2平台销量最高的潜入类游戏。虽然以前的冒险游戏也使用过潜入的要素，譬如隐藏和伪装，但是小岛秀夫的《合金装备》则是第一

款完全以此类要素为内容的游戏，也因此开创了潜入类游戏的先河。

小岛称让他决定成为游戏制作人的作品就是《超级马里奥兄弟》和《BOTVIA 连续杀人事件》，并公开声称以宫本茂和堀井雄二为师。小岛秀夫一向将目标玩家定为能充分理解作品内容和意义的人群，2004 年东京电玩展上半开玩笑地说过“轻玩家都去死”而引起议论。



↑由于爱看电影，小岛秀夫负责开发的合金装备系列中经常能看到电影剪辑中的手法，在业内非常有名。

小岛于 1987 年制作出了 MSX2 平台的游戏《合金装备》，相对于当时街机上流行的战争游戏来说，MSX 因受机能限制没能表现足够的子弹与人物，于是他便设想出了不用发射太多子弹而是潜入敌境这一破天荒的创意。崭新的创意加上很高的故事性使得 MSX 获得了极大成功。在长年制作合金装备系列的过程中，几乎每出一作都声称这一次将会使系列完结，自己将不再制作新作。但由于 MGS 系列的大人气以及粉丝们对小岛这块招牌的迷恋，因此不得不一再重新推出续作。

生化危机之父：三上真司

三上真司，日本著名的游戏制作人及监督，1965 年 8 月 11 日在山口县岩国市出生，代表作为《生化危机》系列，被外界称为“生化危机之父”。

三上真司在日本同志社大学商学部修读，学习期间醉心于中国拳术。他在 1990 年毕业后随即加入 CAPCOM 公司，1996 年三上真司带领的 CAPCOM 第四开发部创造了《生化危机》。于 PlayStation 上推出的《生化危机》获得空前成功，成为 PS 上首个突破 100 万销量的游戏。三上真司从《生化危机》系列中得到灵感并创造了另类枪下游魂《恐龙危机》及动作游戏《恶魔猎人》、《鬼武者》等系列，其中《恶魔猎人》更是来自被放弃的《生化危机 4》初版概念。



↑作为一名才华横溢的游戏制作人，三上真司因为当初对任天堂GC的鼎立支持而最终被迫离开了CAPCOM公司。

后来由于三上坚定的将多款生化系列作品发布在任天堂的 GC 主机上，销量却差强人意，导致其被传闻降职。最后 CAPCOM 高层与股东决定将《生化危机 4》移植至 PS2 上，破坏了跟任天堂的共识。2004 年 7 月 1 日，三上真司已经被降职至 CAPCOM 全资拥有的子公司 Clover Studio 工作。在生化 4 被移植后，三上真司离开 CAPCOM，以自由工作者的身份继续为 Clover Studio 完成手上的作品。其后三上真司与稻叶敦志、神谷英树三

Annotation
名 词 注 释

合金装备最新作“幻痛”：小岛秀夫表示：“关于《合金装备 5》，我能告诉你们两点。一，游戏将会包括大量的侵入和间谍活动，二是会像上一代《合金装备》一样需要劝说别人给你一些‘帮助’。”此外，小岛秀夫还表示：“我们从来都没有宣布过《合金装备崛起：复仇》是一款正统的《合金装备》，因为它不是关于我们的英雄 Solid Snake 的。它脱离了原先的系列游戏而尝试了一些不一样的东西。尽管我确实希望让 Snake 在《合金装备 4》的结尾死掉，可是天不遂人愿，我们同 Solid Snake 的恩怨还没有结束。”

人组成新的独立工作室 SEEDS 株式会社，即后来的“Platinum games（白金）株式会社”，并先后推出了《猎天使魔女》、《无限航路》、《征服》等优秀作品。

街霸之父: 冈本吉起

你可以不知道冈本吉起，你可以不知道 CAPCOM，但你不可能不知道《街头霸王》、你不可能不知道《生化危机》、你不可能不知道《1942》、你不可能不知道《快打旋风》、你不可能不知道《鬼武者》、你不可能不知道《恶魔猎人》……冈本吉起在日本游戏业界也是极为有名的游戏制作人，号称“街霸之父”。

冈本吉起 1981 年以插画家身份加入科乐美，出道作是街机游戏《TIME PILOT》，销售成绩颇为不错。之后，冈本加入了藤原得郎、程式设计师レッド有马等人创立的新公司 CAPCOM。冈本当时是位于东京都新宿区歌舞伎町松宝大楼的东京开发室的负责人，同时他也一手负责人材募集到开发的工作。他在这时所募集的人材中就有之后以《快打旋风》而成名的安田朗等人。后来，随着东京开发室关闭而回到卡普空大阪总公司并且成为第三开发室负责人。先后监督制作过包括街霸等一系列著名动作和格斗游戏，1996 年担任公司的董事及开发本部长，2001 年就任 CAPCOM 专务董事。



↑日本游戏公司的大牌制作人离开老东家自立门户的现象近年来频频发生，对于CAPCOM来说尤其如此。

2003 年他离开 CAPCOM，创立了“Game Republic”公司，并制作了《源氏》等游戏，可惜销量不佳。2010 年，由于 Game Republic 的经营困难，而进行了大规模的裁员，并最终撤裁全部的办公室。近来，冈本自己宣告从家机游戏业界退休，现在专注在开发手机游戏。

洛克人之父: 稻船敬二

稻船敬二的代表作品包括《洛克人》系列、《鬼武者》系列、《勇闯尸城》系列以及《失落的星球》系列。在大学时代他对游戏这种新型行业产生了浓厚的兴趣，毕业后进入了当时正处于高速发展期的 CAPCOM 公司。



↑在三上真司和冈本吉起等优秀制作人纷纷离开后，稻船敬二成为了CAPCOM仅剩的大牌制作人之一。

稻船参与了初代《街头霸王》的美术和插画设计工作，后来被配属到家用机游戏开发部门，在藤原得郎的带领下负责开发 FC 平台的原创动作游戏《洛克人》。此后稻船将这部作品逐渐发扬光大，推出了《洛克人 X》、《洛克人 DASH》等多个系列。1997 年，已经声名显赫的稻船参与到了 CAPCOM 的全力之作《生化危机 2》，这段经历令其受益匪浅。此后，稻船负责开发了 CAPCOM 在 PS 平台的原创新作《鬼武者》，最终以人气偶像金城武为代言人的《鬼武者》成为了 PS2 平台的首款白金销量软件，拯救索尼于水火之中。

2005 年 4 月，稻船敬二从 CAPCOM 社内第二开发部部长升职为常务执行委员。在冈本吉起、船水纪孝、三上真司、神谷英树等人都逐渐从 CAPCOM 退社的日子里，稻船敬二已经俨然成为了 CAPCOM 社内最重要的制作人之一。如今，稻船敬二已经辞职离开了 CAPCOM。

最终幻想之父：坂口博信

坂口博信的代表作就是大名鼎鼎的最终幻想系列游戏，他原就任于史克威尔公司（现为史克威尔艾尼克斯），后来另立门户成立了自己的公司“Mistwalker”。由于坂口的特征是嘴上两髭，因此常常被人戏称为“小胡子”。

1983年，坂口和大学同学田中弘道一起进入了史克威尔公司。后来，他分别在85年和86年邀请了天才编程人员Nasir Gebelli和未来的音乐大师植松伸夫加盟史克威尔，这为日后缔造游戏王国奠定了坚实的基础。坂口为了自己的梦想和公司的前途准备做最后一搏，这就是《最终幻想》。结果出乎他的意料，这部游戏不但没成为史克威尔的墓志铭，反而大获成功。



↑成也坂口博信，败也坂口博信——最终幻想系列是因这位小胡子而生，也一度差点因这位仁兄而差点夭折。

凭着这个游戏的巨大成功，史克威尔一跃成为了重量级的游戏开发公司。之后《最终幻想》每一作的推出，都在不断铸造着新的辉煌，坂口博信在公司内的地位也是迅速提升。在坂口担任多年的首席开发部长期间，除《最终幻想》系列外，还制作了包括《超时空之钥》《寄生前夜》《王国之心》等许多大人气的游戏系列。2000年，美国E3展示会上坂口荣获互动娱乐艺术学院颁发的名人殿堂大奖。

然而，后来由于由于花费1亿3500万美元的全计算机制作的电影《最终幻想：灵魂深处》的彻底失败，公司出现巨大赤字，一蹶不起，坂口的名誉也愈加恶化。2003年，由于诸多因素，最终导致史克威尔公司被合并，坂口也因此离开史克威尔。

勇者斗恶龙之父：堀井雄二

哪部游戏迄今为止获得了唯一一款享有日本国民RPG的荣誉称号？哪部游戏是迄今为止多次获得对游戏评价很苛刻的权威媒体《fami通》的



←和其他公司不同，勇者斗恶龙系列的所有权虽然归ENIX所有，但具体的开发工作一直是由别的公司负责。

Annotation 名词注释

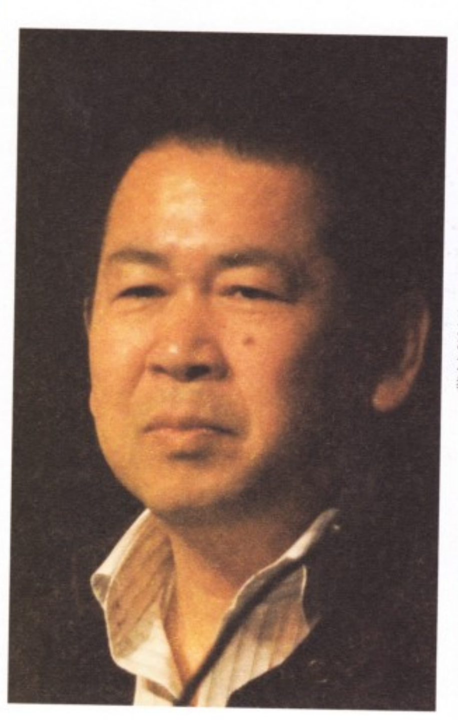
史克威尔的“滑铁卢”：2000年的《最终幻想－灵魂深处》成为了SQUARE公司经营史上最大的一次风险投资。这个总耗资超过1.5亿美元的庞大计划历时总共四年，先后投入的人力达150人以上。然而该片上映三周后的总票房仅3020万美元，SQUARE当年度严重亏损了165.5亿日元。为了追究经营责任，公司三巨头都受到了降职处分，坂口博信由副社长转任统括软件开发事务的技术总监。

满分好评？哪部游戏的续作长期占据了诸多电玩杂志最期待游戏续作排行榜的NO.1的？哪部游戏在日本本土销量最多？哪部游戏是帮助任天堂FC和SFC雄霸8位和16位家用游戏机市场的最大功臣？答案只能有一个：《勇者斗恶龙》！一提起这些荣誉，就不得不说一说《勇者斗恶龙》之父堀井雄二先生。

堀井在早稻田大学毕业后，做了自由职业者，以写评论为主。直到参加了艾尼克斯举办的第一届游戏程序设计大赛，才让堀井的人生有了新的转折点。作为历代《勇者斗恶龙》的总制作人，每每谈起那次游戏大赛，堀井总会很嗟叹。虽然《勇者斗恶龙》的成功和堀井的才华是分不开的，但是，假如堀井没有参加那次大赛，假如参加那次大赛没有获奖，假如那次的评委不是森田和郎和中村光一，那么历史一定会被改写，当然更不会有这个经典系列的问世。

VR战士之父：铃木裕

铃木裕是日本著名游戏公司世嘉的头牌游戏制作人。对软件技术的执着、对系统平衡性的执着、对游戏冲击力的执着、对虚拟现实的执着，让铃木裕创造了无数游戏经典之作。其中《摩托车筐体》、《太空哈利》、《疯狂赛车》、《冲破火网》、《VR战士》、《莎木》、《法拉力F355》等游戏都是铃木裕的代表作品。



↑铃木裕是许多中国玩家都很熟悉的一位日本游戏制作人，他曾先后多次来我国寻访八极拳大师吴连枝求教。

铃木裕的声望却远不及他的贡献那么高。拿《莎木2》和小岛秀夫的《合金装备2》来比较一下，相同点是都从不同的方面表现出其独特的叙事手法，不同之处是《莎木2》的故事更紧凑，玩家对剧情的投入度要更积极一些，但《莎木2》的名气却远逊于《合金装备2》。

铃木裕先生跟中国颇有渊源，受中国文化影响的很大。他亲手开发的《VR战士》系列中有能看到许多中国文化的符号，比如《VR战士》主角结成晶就是一个运用中国武术之一VR八极拳的高手。为此，铃木裕先生还几次三翻的亲自到中国寻访著名的八极拳七世嫡传吴连枝大师，求教指点。其开发的DC巨作《莎木》处处皆有中华文化的符号，《莎木2》更是将游戏舞台搬到了香港和桂林，足见铃木裕先生对中国的深厚情感。

游戏鬼才：饭野贤治

饭野贤治，日本游戏制作人、企业家。在游戏业界，饭野因为其另类的才华和创意，也常常被称为"鬼才"。代表作有《D之食卓》、《异灵》、《真实的声音》、《你与我与立体》、《狂野小游戏合集》等。



↑堪称鬼才的饭野贤治绝对是游戏制作人中的一个另类，可惜的是，这位老兄因为高血压和心脏病英年早逝。

1988年，刚刚18岁的饭野就有了为大名鼎鼎的任天堂FC开发游戏的经历。1989年，饭野不满

受公司的挟制，自己开创了EIM游戏制作小组。1994年，饭野带着自己三年辛苦的结晶游戏《D之食卓》的企划去某知名游戏公司应征，希望该公司能投资让饭野开发，但被拒绝。后饭野决定成立自己的游戏公司WARP，他为谋得经费，为3DO平台开发了一部狂野小游戏合集，并于年底推出了《D之食卓》，引起了业内轰动。他翌年获得了通商产业大臣奖。

1996年，饭野对索尼PS的过多制约深表不满，公开宣布转投世嘉，并为土星先后开发了《异灵》和《真实的声音》。之后，随着世嘉DC的末路，鬼才饭野胖子也慢慢地消失在了大家的视线中。2009年，饭野在任天堂Wii平台的复出第一作《你与我与立体》正式与玩家见面。2013年2月20日，他因高血压和心脏衰竭去世，享年42岁。

备受争议的板垣伴信

板垣伴信，日本著名游戏制作人，毕业于日本早稻田大学法律系。2008年7月1日从TECMO辞职。现任英灵殿游戏工作室代表取缔役CTO。他喜欢赌博，时常戴着墨镜的初衷就是为了防止赌博时被对方读心，戴的时间长了反而成为了他在TV游戏界里的一个象征。他的代表作为《死或生系列》、《忍者龙剑传系列》。



←《忍者龙剑传》与《死或生》系列的制作人板垣伴信是个备受争议的家伙，他曾经因为骚扰女员工而被手下举报，实乃"性情中人"。

板垣伴信于1992年进入TECMO公司，原因是"坐电车只要一站就能到达公司的距离"。因为擅长程序编制程序而被转为开发人员，1996年开始制作《死或生》系列并且因为开发同作和《忍者龙剑传》系列，而成为率领公司内的小队"Team NINJA"的统括部长。虽然创作了这两大著名的游戏系列，但板垣伴信在业界也因为种种言论和行为备受争议。他曾经起诉了自己所在的TECMO公司和社长，要求支付巨额赔偿金，并离开了TECMO，与多名部下共同创立了"英灵殿游戏工作室股份有限公司"。

索尼克之父：中裕司

20世纪90年代初期，为了拓展公司的新兴家用游戏业务，以便更好地与任天堂展开较量，世嘉展开了一场造星运动，结果成功地塑就了一个足以与马里奥匹敌的游戏形象——索尼克。这只可爱的小刺猬，不仅帮助世嘉成功地占据了16位市场的半座山头，更成为了未来游戏业战争的一个永恒的主题。虽然很多人都参与过索尼克的创作，但有一个人，却是给这位新吉祥物带来生命的关键性人物，他就是中裕司。



↑虽然是索尼克的生父，但他领衔的SONIC TEAM却因为长期没有开发出大作而在后来逐渐淡出了人们的视野。

中裕司已经成为了世嘉这二十年来的代言人。从他的早期作品《梦幻之星》，到GC上的《比利哈恰的大冒险》，中裕司可谓是在所有平台上都留下了自己的印记，并融入到世嘉的"平台未知论"策略中。他不仅推动了游戏产业的创新与发展，还不断重新诠释着自己的招牌游戏。



日本游戏市场

电子游戏被称为“第九艺术”，动漫与游戏领域一直以来都是日本的强项，然而动漫与游戏产业具有巨大的区别：具有高市场接受度以及产值优势的游戏产业在世界范围的发展尤其迅猛。游戏产业的特性决定了它比起动漫有高得多的技术要求，内容提供上也有更强的流动性，其广阔的外延也让这个市场的竞争更加激烈。接下来，就让我们来看看日本游戏市场和产业的现状以及目前所遭遇的问题。

日本游戏业曾经的辉煌

游戏产业如今之所以能够成长为一个规模巨大的产业链，其市场的成熟源自日本任天堂于1983年推出的家用游戏机FC。FC凭借着《超级马里奥》、《塞尔达传说》、《勇者斗恶龙》等畅销软件很快风靡全球，电子游戏产业率先在日本形成游戏硬件、软件相辅相成的产业体系，日本国内外的相关消费市场也逐渐形成。

↑虽然名为《赛尔达传说》，但游戏主角的名字其实是林克，“赛尔达”其实是经常需要被林克拯救的公主的名字。

随着电子巨头索尼进军游戏产业，市场进一步活性化。索尼于1994年底推出的PlayStation游戏主机以其超越当时高性能电脑的机能与相对低廉的价格迅速在市场站稳脚根，与任天堂、世嘉形成了三大硬件商分庭抗礼的业界格局。除日本之外，没有任何一个国家的游戏主机硬件能得到世界游戏消费者的认可；而软件市场也以日本厂商为主导，众多的日本游戏开发公司实力强劲，创造了一系列诸如《最终幻想》、《生化危机》、《合金装备》等一系列销量惊人的游戏品牌。



↑早期的最终幻想并不特别以画面而闻名，其所独创的众多游戏系统才是最终幻想系列早期的成功要诀。

1998年，日本游戏产业进入全盛期，占领全球电子游戏市场硬件90%以上，软件50%以上。SE历时开发三年，花费两千多万美元的《最终幻想7》，最终全球销售超过600多万套。直至2001年日本游戏产业在世界游戏产业中的竞争力与市场占有率都位居前列。

潜藏在繁华下的危机

然而，日本游戏产业在繁荣的表象下却潜伏着危机。游戏产业基本是随着信息技术的发展潮流而动的，它本身又是一种文化娱乐的产业，所以不光是科技含量高的硬件设备，其数字内容的提供也必将是变化的。日本游戏产业在发展的历程中只是逐渐走向成熟，却并没有能继续向市场提供新的增长

点，所以
当电
世界各国
提供产生
走到了一
更多的挖
海外市场
身文化被
与市场需



↑有着“日本
最近的几作中



↑NBGI的“传
但是近年来却

在1983
个国家的游

Annotati
名 词

2011年日本
元(约合人民
模为1797亿
因是任天堂(
2010年的86

点，所以在达到顶点后很容易便停滞不前。

当电子游戏市场在全世界范围内成熟之际，世界各国的消费者自然会开始对游戏主机的内容提供产生多元化的需求。日式游戏在不断重复中走到了一个极限，但却没有对其他游戏类型投入更多的挖掘，而是一部又一部推出续作与外传。海外市场在壮大的同时，开发商开始制造根要自身文化被认同的游戏内容，日本出品的游戏内容与市场需求的差距就会逐渐拉大。



↑有着“日本国民RPG”美誉的《勇者斗恶龙》系列，在最近的几作中也开始不断进行大胆的尝试和革新。



↑NBGI的“传说”系列推出频率一直保持着旺盛的势头，但是近年来却鲜有特别让人眼前一亮的新作。

在1983至2001年间，除日本之外没有其他一个国家的游戏主机占据世界游戏硬件市场10%。这个状况在2001年后被美国微软所逐渐改变，美国微软斥资30亿美元研发了XBOX游戏主机，在游戏硬件市场上打破了日本的垄断场面。另一方面，欧美在游戏开发中的核心技术——游戏引擎开发上后来居上，迅速赶超日本。在PS3、XBOX360等新主机上市后，日本许多大厂的作品无法按时保证质量上市，不得不购买欧美厂商的游戏引擎开发技术。

日本游戏产业的三大问题

日本游戏产业的变革始于2001年美国微软XBOX的发售，当时PS生父久多良木健的游戏主机与网络结合的战略让微软产生警惕，并且发展迅速的游戏市场也吸引微软介入，一场争夺客厅的战争在索尼与微软之间展开了。微软以其雄厚的资本，重金拉拢第三方开发其游戏平台的独占作品，欧美的游戏软件开发商也以其强大的技术储备在世界游戏市场上占据了越来越多的份额，日本游戏产业在世界一枝独秀的格局开始被崩坏。变革中的日本游戏产业将主要面临以下几个问题：

1、日本本土游戏市场的逐渐萎缩。日本的游戏市场在经过20多年的发展后已经达到基本饱和的状态；同时，日本社会越来越严重的少子化与高龄化趋向也导致了日本游戏消费者的减少。游戏主机的装机量代表了消费市场，游戏硬件销量不足直接制约了游戏软件的销售份额，而没有有吸引力的游戏软件，消费者也不会有兴趣去买游戏主机，日本的游戏市场陷入了游戏软件滞销与游戏硬件萎靡的恶性循环中。

2、日本游戏产业在内容提供上与世界市场需求的差异。2005年后“枪车球”类游戏开始火热

Annotation
名 词 注 释

2011年日本游戏市场状况：2011年内日本游戏硬件软件市场规模为4543亿8000万日元（约合人民币373亿元左右），约为2010年的92%左右。硬件市场方面，2011年内规模为1797亿4000万日元（约合人民币147亿元左右），是2010年的102.4%。主要原因是任天堂（微博）新掌机3DS和索尼新掌机PS Vita的发售。游戏市场方面，规模只有2010年的86.3/%，为2746亿4000万日元（约合人民币225亿元左右）。

升温，欧美游戏市场快速增长，而日本传统游戏作品逐渐在欧美受到冷落。日本游戏厂商开发出的作品在本土市场销量不足，而在全球市场又没有广泛受众，这就使得日本游戏产业逐渐变成一个封闭落后的孤岛。日本游戏市场旺盛、欧美游戏产业资本、技术积累还不足于与日本抗衡的时代已成为了是过去时。



↑ “游戏开发者大会（GDC）”是游戏业界工作者们每年一度的盛会，与游戏展相比要专业得多。

3、开发体制的僵化与人才的流失。近年来，日本游戏企业著名制作人的离职在业界正愈演愈烈，制作人与公司的总体战略布局在变革的时期经常发生激烈的碰撞。传统的日本企业家长式的作风同样在日本游戏业界存在着，而游戏产业是一种文化创意产业，一线的开发者往往具有艺术家般对游戏品质的追求，而日本游戏企业僵化的体制使游戏制作人丧失了发言权。

实现软硬件的良性循环

以游戏硬件的创新保持主机市场的优势地位，拉动游戏软件销售，这是来自于任天堂的宝贵经验。当今世界，游戏主机研发商在日本有任天堂与索尼两家，而海外只有在美国的微软一家。在世界游戏硬件市场上，任天堂有 Wii、NDS，索尼有 PS3、PSP，而微软只有 XBOX360。日本厂商的游戏硬件在世界市场上仍然占据着 70% 的份额，特别是在掌机硬件市场，日本的硬件仍处于垄断地位。

同是日本硬件商，相比索尼的业绩下降，任天堂在变革期中的成功正是日本游戏产业的希望。新社长岩田聪在总结过去的失败经验后，大刀阔斧地进行硬件创新，把重点放在了游戏方式的变革上。NDS 在游戏历史上有三大创新：双屏、触摸、声控。新颖的游戏方式打破了人们对电子游戏娱乐方式的认识，简化而又有趣的操作扩大了游戏受众，传统的游戏玩家多半是男性，而 NDS 发售后越来越多的女性甚至老人也加入到游戏消费者中来。

2006 年发售的 Wii 也是任天堂变革后的又一成功案例，任天堂放弃了传统的手柄而采用新技术推行其体感操作，把游戏与运动结合起来，新的操作方式再次将任天堂的硬件带回了家用机 NO.1 的宝座。Wii 上的多款大作销量均千万套以上，实现了硬件与软件的良性循环。日本游戏厂商变革的前景，能否利用新主机的特性开发出有足够吸引力的软件，实现软硬件产业的良性循环是关键。


↑ 尽管一度从龙头大哥的位置被后来居上的欧美厂商抛在身后，日本游戏厂商近年来知耻而后勇地开始了不断创新。



↑ “Wii Sports”在全球已经累计卖出了 4050 万份，这个天文数字恐怕在很长时间内都没有人能超越了。

扩大海外市场的占有率

日本游戏厂商垄断世界游戏市场的时代已过去，在欧美市场的占有率自 2001 年起就开始一路下滑，而日本本土市场的萎缩与欧美市场的迅速壮大，注定使日本游戏产业改革的核心成为了扩大海外游戏市场占有率。欧美游戏市场巨大的利益直接导致了日本游戏产业的变革，其风格变得开始关注全球化游戏体验取向，原来引领游戏产业进化的日本游戏厂商现在不得不追随欧美游戏厂商的脚步，去迎合欧美消费者的口味。日本游戏开发商为了维持生存，进而追求业绩的增长，开始其游戏产品打上深深的国际化烙印。对于依靠传统的 RPG 游戏类型生存的日本游戏厂商，在海外市场需求发生重大转变后，能否迅速调整战略跟进市场变化是日本游戏企业保持竞争力的重要条件。CAPCOM 在这方面的转型就是较为成功的例子，其完全针对欧美市场开发的《丧尸围城》与《失落的星球》都获得了极大成功，不仅帮 CAPCOM 度过了金融危机的最困难时期，还在欧美游戏市场上树立了自社的品牌形象。



↑《勇闯尸城》系列是 CAPCOM 为了迎合欧美玩家的需要而制作的丧尸类游戏，并且获得了成功。

当今的日本大型游戏企业的战略重点应该是美国第一，欧洲第二，日本最末。在日本游戏业界集体转向的世界游戏势力版图下，在与欧美游戏企业竞争夺回市场份额的状况下，日本游戏产品在欧美市场占有率将会有一个缓慢的上升期。

独立游戏开发商的兴起

2010 年，作为世界两大游戏产业盛会之一的 TGS（东京游戏展）上，独立游戏工作室如雨后春笋般地出现了，这标志着日本游戏产业结构变化的新趋势。日本大型游戏企业之所以逐渐落后于欧美厂商，其中一个重要原因就是日本厂商向来投资谨慎，且没有让游戏制作人自由发挥的创作环境。事实证明，完全从商业角度开发出的游戏并不被市场所青睐，电子游戏所提供的不同于电影等其他数字内容产品的游戏体验才是消费者买单的理由。为此，游戏开发者的自由创作至关重要。



↑近年来，越来越多的制作人由于自身理念和公司上层纯粹追求利润的矛盾冲突而选择了自立门户。

当前游戏产业，游戏发行与开发自主权的分离已是国际大趋势，欧美的独立游戏开发商例如 Bungie、InfinityWard 自由开发作品，然后将作品交给大型游戏发行商销售的模式取得了巨大的成

Annotation
名 词 注 释

日本厂商在中国的"滑铁卢"：从多年来日本网络游戏产品在国内的发展来看，从史克威尔的《魔力宝贝》到光荣的《大航海时代 Online》，再到世嘉中国运营的数款网络游戏。日本游戏厂商在韩国游戏厂商占据中国内地市场之后，似乎并没有坐以待毙。然而随着《魔力宝贝》运营商网星公司的销声匿迹，到《大航海时代 Online》运营商盛宣鸣公司的不堪倒闭，日本游戏厂商在中国似乎都遭到了前所未有的巨大失败。

功，这种模式正迅速被日本同行借鉴。许多优秀的游戏制作人跳出了忠诚地长期供职于一家企业的传统，纷纷脱离母公司独立出来，成立了自己的游戏开发工作室。



↑BUNGIE为微软的XBOX主机制作的《HALO（光晕）》系列堪称是FPS游戏的大作。

独立的游戏开发工作室或许正符合游戏产业的本来面貌：那就是艺术性与商业性的完美结合。独立游戏开发工作室有不受制于大型企业纯商业角度考虑、拘束游戏开发者创造力的环境，而转变成只接受大型游戏发行商的投资并让其发行游戏，工作室本身只负责制作游戏作品。日本游戏产业开始进入了“产销分离”的时代，独立游戏工作室的兴起让原本死气沉沉的日本游戏产业焕发出了新的活力。

日本游戏手机市场状况调查

根据谷歌发布的一份调研报告，搜索和看视频成为智能手机用户最经常进行的两个活动。而在所有回家时用户中，日本用户最为活跃，换句话来说，智能手机在他们的生活扮演了更为重要的角色。



↑手机游戏的兴起，即便是在日本也已经成为了一种社会现象，越来越多的游戏公司开始着手制作手机游戏。

在使用手机接入互联网的用户比例方面，日本以78%的比例牢牢占据第一名，法国第二，第三名到第五名分别为美国、英国以及德国。在这项调查中，日本用户依然最为活跃。在手机购物等购物相关的操作调查中，日本用户占据了第一名。

其实在夏普之前的很多翻盖手机中，包括手机钱包在内的购物类应用就已经出现，运营商、本地商户和银行等处的有益合作为日本智能手机用户提供了巨大的便利，也让智能手机在购物中扮演着越来越重要的作用。除此之外在其它一些方面，例如应用下载量和比例等方面，日本用户也相对较活跃——平均安装的应用程序数量为45个，付费程序为8个。

网游市场的龟兔赛跑

日本的游戏产业中，一直是把家用主机和掌机两大领域（早期还有街机）作为发展的重点。然而，随着时间的推移，以韩国网络游戏厂商为主导的网络游戏逐渐走入了这一领域，并且迅速占据了网络游戏市场的绝大部分份额。



↑韩国的网络游戏一直为玩家们所津津乐道。例如，《RO仙境传说》系列在我国就有着数量众多的拥趸。

时至今日，韩国游戏厂商依然傲立在世界网络游戏的顶峰，中国网络游戏厂商们也凭借着多年来艰苦卓绝的战斗获得了立足之地。一向强大的日本游戏厂商依然坚守在以掌机、家用机为主的电子游戏市场上。虽然曾经为进军网络游戏做出过诸多的努力，无奈最后皆以失败告终。

对于历史悠久、拥有深厚积淀的日本游戏厂商来说，一直以来的发展使其拥有了雄厚的资金实力与技术实力。在人才储备、综合能力，游戏策划、程序开发等等诸多方面，都已经达到了炉火纯青的地步；却依然无法在网络游戏领域上大展雄风，即使在亚洲乃至日本国内的游戏市场，都鲜有建树。究其原因，长期以来的墨守成规，坚守家用机及掌机游戏的策略固然影响了相当的日本玩家。然而，即使单纯考虑开发与运营等诸多方面，仍然可以看到日本游戏厂商的诸多致命之处。单机游戏与家用机游戏的营销方式有所不同，网络游戏的代理商不仅需要花费大笔的代理费用，更要构架相应的服务器，并进行游戏的运营。纵然在网络游戏的运营中需要支付给游戏厂商一定比例的点卡分成，却仍然可以获取极高的利润。然而，不论是通过在内地设立分公司自行运营，还是通过授权将自己的网络游戏产品交由内地公司进行运营少话。

日本游戏公司的反击战正式打响

在中国内地的网络游戏市场，不论是日本游戏企业的网络游戏产品，还是日本游戏企业的网络游戏运营方式都已经在实际中受到了沉重的打击。现在的日本游戏企业虽然在家用机及掌机领域依然傲视全球，却已经彻彻底底地输掉了更加庞大的网络游戏市场。

回首过去的几年，以亚洲为中心的中、日、韩三国网络游戏市场都获得了极大的发展，其中自 20 世纪开始便大力发展网络游戏产业的韩国已经成功领先于其他国家，站在了网络游戏开发的顶峰。即使在单机领域拥有庞大实力的美国 EA 公司及 Value 公司也通过与韩国网游企业的合作，将自身的知名单机游戏《FIFA》及《反恐精英》进行了网络化。

不过，根据这几年日本厂商的表现来看，它们也已经开始注意到了网络游戏和手机游戏这些新兴的领域，并逐步加大对这方面的投入力度。尽管经历了最初的几次失败，但以史克威尔艾尼克斯为首的日本游戏公司迅速找到了不错的市场切入点，推出了不少人气很高的网游和手游。

比如我们先前曾经介绍过的手游——《扩散性百万亚瑟王》，就是由日本史克威尔艾尼克斯开发的，在日本和我国台湾地区都有着很高的人气。今年，这款作品在国内找到了盛大公司作为代理商，一经推出就在国内赢得了很不错的反响。看来，日本游戏厂商的反击战也已经正式打响了。



↑由于更加符合亚洲地区的审美观，因此传统的日式游戏仍旧在亚洲地区有着非常大的影响力和市场。

曾经垄断世界游戏市场的日本游戏产业已经由业界的领导者转变为追赶者。2001 年后日本游戏产业的内外环境都发生了巨大的变化。

在世界游戏产业重心已经转移到欧美这样的大趋势中，日本游戏产业的变革还将扩展到哪些领域？这是值得关注的问题，而诸如任天堂式的根本改变游戏方式与体验的思路，其意义将不只在于争夺市场，或许将会给数字内容的互动娱乐形态带来一次革命。



↑作为《扩散性百万亚瑟王》中国地区代理商的盛大公司，在游戏中也专门加入了小龙女、杨过等具有中国特色的卡牌。



游戏分级制度

大家应该都知道在外国，人们对电影都是有着严格的分级审查制度的。近几年，我国也开始尝试着开始对电影进行分级制度。事实上，不仅是电影，像游戏这样的成熟行业，由于其面对的对象非常广泛，所以包括日本和欧美等国家都有执行严格的游戏分级制度。那么，在日本和其他国家，都是如何对游戏进行分级的呢？

日本 CERO 分级制度

在日本，对游戏的分级是由“计算机娱乐分级组织”（Computer Entertainment Rating Organization，简称 CERO）来负责的。该组织是由日本电脑娱乐软件协会（Computer Entertainment Software Association，CESA）于 2002 年所成立的特定非营利活动法人团体，主要业务为负责日本发行的电脑与电视游乐器游戏的分级制度的制定，以及对游戏分级的审查。



↑日本的CERO计算机分级组织和它的游戏软件分级方法都是参照美国的ESRB所建立起来的。

CERO 分级制度适用对象涵盖了日本各主要游戏平台的游戏，包括世嘉的 DC，索尼电脑娱乐的历代 PS 系家用主机以及 PSP 系列掌上便携游戏机，任天堂从 N64 开始到 Wii 的家用主机、从 GB 开始到 3DS 的掌上游戏机，万代的 WS，微软的 Xbox 系列家用主机，以及个人电脑上的游戏，但不包含街机这样的大型电玩，也不包括手机游戏和电脑上的成人游戏。

① CERO 分级制度的演变

CERO 成立之初采用了以年龄为标示的 4 种分级：全年龄对象、12 岁以上对象、15 岁以上对象和 18 岁以上对象。除了以上 4 种分级标示之外，还包括针对教育性软件的“教育或数据库”，针对游戏试玩版的“适用 CERO 规范”以及针对游戏的分级审查中游戏广宣的“审查预定”等标示。

由于原本的分级制度仅对年龄给予“建议”而非“限制”，且并未针对游戏的贩售与流通进行明确的规范，因此在发生神奈川县将《横行霸道 3》列入“有害图书类”且禁止贩售给未满 18 岁青少年的事件后，CESA 应东京都在内的各地方自治团体要求，在 2006 年 3 月进行改制，颁布了新的分级办法，设立了“仅限 18 岁以上对象”的新分级。

CERO 新制将分级扩充为 5 种，并改以 A / B / C / D / Z 的英文字母来区分不同的级别，同时以鲜明的黑 / 绿 / 蓝 / 橘 / 红的 5 种底色标示在游戏封面左下角与侧边下缘。

新制将原本的“18 岁以上对象”拆为“17 岁以上对象”的 D 级，以及强制性的“仅限 18 岁以上对象”的 Z 级。原本的“全年龄对象”～“15 岁以上对象”则是分别对应到 A ～ C 级，规范基准与内容没有变化，“教育或数据库”等 3 种标示也照旧存在。

② CERO 现形分级制度状况

A 级：全年龄对象

B 级：12 岁以上对象

C 级：15 岁以上对象

D 级：17 岁以上对象

Z 级：仅限 18 岁以上对象

CESA 同时也规范了 Z 级游戏软件的贩售、陈列与展示的参考准则，包括：所有 Z 级游戏的订单都将注明级别；Z 级游戏全面禁止贩售给 18 岁以下玩家；Z 级游戏必须陈列于 150 厘米以上、儿童无法拿取的高度；针对 Z 级游戏的试玩展示希望店家自律等。











不只是流通贩售管道的管制，2006年9月由CESA自家主办的“2006年东京电玩展（TGS 2006）”也同步落实了新制的分级管制措施，各厂商都依照规定将含有暴力内容、可能被列入Z级的游戏移到了封闭的展示区域展出，并派专人管制入场试玩者的年龄。











←这个就是CERO最新版的游戏分级标识，这套分级标准通常只适用于家用主机和掌机游戏，成人向游戏另有一套标准。

参考ERSB所制定的CERO同样也采用了名为“内容描述”的方法来针对游戏所包含的特定内容做进一步说明，需要进行内容描述的项目总共分为9个，包括：恋爱、性、暴力、恐怖、饮酒/抽烟、赌博、犯罪、毒品、言语与其它。这些项目将会以图标方式被标示于游戏包装的背面。

为了落实分级管制措施，Xbox 360之后的游戏机都配合CERO加入了“家长控制（Parents Control）”功能，可设定密码来防止子女游玩超过自身年龄级别的游戏。

③ CERO分级作业

当CERO受理游戏发行商提出的审查委托后，会派出多名审查员来针对被委托审查游戏的表现内容进行审查。审查员将从20岁以上与游戏业界无关的一般民众中广泛招募，并接受CERO的事先训练。审查对象的表现项目主要分为4大类共24项，包括：

性表现类：接吻、拥抱、内衣露出、性行为、裸体、性暗示、不伦、排泄、性产业、泳装或服装。

暴力表现：出血描写、肢体分离或欠缺描写、尸体描写、杀伤、恐怖、对战格斗或打架描写。反社会行为：犯罪描写、毒品、虐待、非法饮酒与抽烟、非法赌博表现类、乱伦或性犯罪、买春或卖春、自杀或自残、人口贩卖。

言语或思想：言语或思想相关的不适当描写有关表现类。

审查员会依照上述项目的审查结果来决定游戏的年龄分级（超过尺度将不予分级），并将结果通知游戏发行商，游戏发行商同意则审查告一段落，如果不同意可要求重新审查。

美国ESRB分级制度

相信大家从上文中也都有看出来，尽管日本游戏产业发达，但却不是第一个建立健全的游戏分级制度的国家，CERO制度的建立基本上都是以美国的ESRB制度为基础演化而来。那么，美国的ESRB又是如何对游戏进行分级的呢？

娱乐软件分级委员会（ESRB）是针对美国与加拿大发行的计算机、家用机游戏与其它娱乐软件进

Annotation
名 词 注 释

“家长控制”功能：在电脑系统以及许多游戏平台上推出的、用来限制儿童使用的时段、可以玩的游戏类型以及可以运行的程序的功能。主要功能包括：1、设置儿童使用计算机的时间限制，对允许儿童登录到计算机的时间进行控制。2、禁止儿童玩家长不希望其玩的游戏。控制儿童对游戏的访问、选择年龄分级级别、选择要阻止的内容类型。3、禁止儿童运行特定程序。禁止儿童运行家长不希望其运行的程序。

行分级的非营利性自律组织，1994 年由美国娱乐软件协会（Entertainment Software Association，ESA）成立，至今已经审查过 1 万多款游戏。



↑和电影一样，美国的游戏分级审查制度早在很久之前便建立了，但是围绕它的作用人们一直是争议不断。

当年因为《真人快打》与《毁灭战士》等包含血腥暴力内容的游戏相继问世，以及其它争议性游戏对于暴力与性行为的过度描写，促使互动数字软件协会（Interactive Digital Software Association，IDSA，后改名为 ESA）成立了 ESRB 来针对游戏进行分级管制。

① ESRB 各个级别的划分标准

ESRB 分级制度是依据游戏内容来进行分类的，目前共分为以下 6 级：

EC 级（Early Childhood，幼儿）： 不包含任何家长认为不适宜的内容，适合 3 岁或以上玩家。

E 级（Everyone，所有人）： 此类别也许包含极少的卡通、幻想、轻微的暴力，或者很少的轻度不良语言，适合 6 岁或以上玩家。

E10+ 级（Everyone 10+，10 岁以上）： 此类别也许包含更多的卡通、幻想、轻微的暴力，或者极少的暗示性主题，适合 10 岁或以上玩家。

T 级（Teen，青少年）： 此类别也许包含暴力、暗示性主题、粗鲁的幽默、极少的血腥、模拟的赌博，或者很少的粗话，适合 13 岁或以上玩家。

M 级（Mature，成人）： 此类别也许包含强烈的暴力、血腥与血液飞溅的场面、性主题，或者粗话，适合 17 岁或以上玩家。

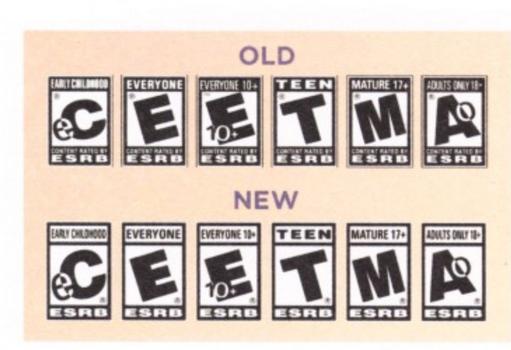
AO 级（Adults Only，成人限定）： 此类别也许包含长时间的强烈暴力，或者生动的性主题与裸体，限 18 岁以上成人玩家购买。

除了上述六种之外，还包括等待分级结果出炉的上市前暂时标示 RP（Rating Pending，尚待分级）。该标识通常只用于游戏的预告片中。

②关于 ESRB 分级的内容描述

由于所有的游乐器平台厂商都不允许发行 AO 级的游戏，加上大部分的连锁大卖场也不贩售 AO 级的游戏，因此一般的游戏在送审时通常会以 M 级以下（含）为底线。

除此之外，ESRB 并针对较为敏感的内容设定了 30 种“内容描述”项目，其中包括程度与表现手法不同的暴力、血腥、色情、裸露、粗话、赌博等行为，以及对于酒精、药品、烟品的描写或使用，让玩家除了年龄分级标示外，还能针对特定内容进行筛选。



↑这些就是美国ESRB游戏分级的新老两套标识，除了一些细微之处外，其实并没有太大的差别。

因为支持联机的游戏会产生玩家所创造的内容，像是聊天时的文字、语音或视讯，以及玩家自创的地图或角色造型等，这些内容是 ESRB 所无法事先审查的，因此 ESRB 规定这类游戏必须加上“线上分级警示”，提醒玩家线上互动的内容未经 ESRB 分级。

为了落实分级管制措施，Xbox 360 之后生产的游戏机都配合 ESRB 加入了“家长控制（Parents Control）”功能，家长可设定密码来防止子女游玩超过自身年龄级别的游戏。

③ ESRB 分级作业

当游戏上市前，游戏发行商必须递交一份符合ESRB 规范的内容说明文件，标示出游戏中与 ESRB规范之相关内容有关的部分，并随文件附上所有相关内容的撷取画面。



↑ESRB对于游戏的审查虽然严格，但总有细节的地方不可能全部看到，于是就有了一些漏网之鱼。

在收到相关资料之后，ESRB 会派遣至少 3 名专业游戏分级人员对游戏进行独立审查，这些分级人员会根据分级规范以及过去的分级案例来对其进行分级与内容描述，直到达成共识。

如果游戏发行商对于分级结果有意见，可以修改游戏内容并再次提交ESRB重新审查，或是向上诉委员会(由游戏发行商、零售商与其它专业人士组成) 提出上诉。

在游戏即将上市之前，游戏发行商必须将最终上市版本的游戏产品送交给 ESRB，让 ESRB 确认游戏产品的包装标示是否符合 ESRB 的规范，并由 ESRB 成员与分级人员随机抽样试玩，以确认当初由游戏发行商所提交的审查资料是否与最终上市版本的内容一致。

④对 ESRB 分级的争议

原本 ESRB 未针对游戏中玩家所无法接触到的隐藏内容加以规范，但是在 2005 年发生了轰动一时的“热咖啡（Hot Coffee）”事件，促使 ESRB 修改了相关规章加以因应。

该事件起因于某些游戏修改社群发现在 2005 年推出的 PC 版《横行霸道：圣安地列斯》中，可透过修改方式开启某个正常游玩时不会出现、被称为“热咖啡”的未完成小游戏，内含露骨的性爱场面，后来人们在 PS2 版与 Xbox 360 版中也发现了该小游戏的踪影。

由于该小游戏在正常游玩时并不会出现在游戏中，只有透过非正常的修改手段才能开启，属于制作阶段中途废弃但未彻底删除的内容，因此并未包含在送审资料中。不过消息在经过网络与媒体广泛流传后，仍给人们带去了冲击。因此 ESRB 决定将《横行霸道：圣安地列斯》分级由原先的 M 级变更为 AO 级，许多零售店也因此将游戏下架停售。

后续游戏发行商 Take-Two 虽然紧急释出 PC 版的更新程序，并推出移除了“热咖啡”的 PS2 版与 Xbox 版新版游戏，不过此一事件仍严重打击了 ESRB 分级制度的信用与效用。因此后续 ESRB 修改了规章，要求游戏发行商必须将最终版本的游戏中所有相关内容都提交给 ESRB 审核，即使这些内容并不会在正常游戏进行过程中出现，也必须提交。

Annotation
名 词 注 释

“热咖啡”事件：在游戏中，当好感度到达一定程度时，在与女友约会返家后，女友会邀请主角进她家进行“Hot Coffee”，即进行性行为。未经修改的原装游戏在进行“Hot Coffee”时，只会听见主角与女友亲热时的声音。但经安装修改档的游戏程式，可进行一个小游戏，玩家可控制主角与女友在床上的性交姿势及顺着节奏按掣，但不含裸体图像。



盗版，游戏机破解史

提到电子游戏，有一个东西就绝对不能不提，那就是“盗版”。所谓盗版，人们也称为“D版”，是指在未经版权所有人同意的情况下，对其作品、出版物进行复制、再分发的违法行为。盗版尤其盛行于音像制品行业，在游戏业自然也是无法避免的。在这一部分，我们将简要回顾历代游戏机上曾经出现过的破解历史和代表性盗版技术。

缘起，盗版游戏的始祖

美国硅谷安派克斯公司的工程师诺兰 · 布什内尔在亲眼目睹了世界第一台电子游戏机《太空大战》，于是自己突发灵感，在1971年发明了自己的游戏系统，但是没有成功卖出。后来经过他的不断努力，终于建立了属于自己的大公司，那就是垄断了70年代游戏世界的“雅达利”公司，并在1977年10月发售了震惊世界的插卡带游戏机“雅达利2600”。



↑在雅达利2600盛行的年代，绝大部分我国人民还根本不知道有电子游戏这种新鲜事物的存在。

雅达利在晚期资产达到了22亿美元，在我国那个把“收音机、自行车、缝纫机及电风扇”当作高级的“四大件”的年代，雅达利仍然是一个抽象的概念，只有在一些受改革春风洗礼大城市的公用场合才有那么一两台，所使用的卡带当然是正版的。后来这机器被我国台湾省引进了，台湾同胞们将其改头换面。于是，受我们了解并喜爱的“阿罗士”便诞生了。



↑阿罗士可以说是最早的“国产”山寨游戏机了，这玩意儿搁到现在绝对是“文物”级别的存在啊……

阿罗士是一台绿色的小机器，外观很符合亚洲人的口味，而且可使用雅达利2600的卡带。之后，阿罗士开始在内地流传。当时一些港台研究者希望制造出“合卡”和“价格低廉的卡带”，于是就破解了雅达利原版卡带，并且制造了属于中国的卡带，内地乘机煽风蹈火。由于当时没有D版概念，这种卡带和正版一样具有收藏价值，而且制作精美，分量也比较轻，甚至出现了合卡，从此D版便开始发展，一发不可收拾。

Annotation
名 词 注 释

游戏机卡带的容量和电脑容量：游戏机卡带的容量普遍采用Mbit（兆位）来计算，而电脑都采用MByte（兆字节）来计算，1Byte = 8bit。所以32Mb的游戏在电脑上只有4MB，而一张软盘的容量是1.44MB，所以需要4张软盘才可以复制。现在NDS掌机使用的卡带依然采用Mbit作为容量单位。在计算早期的游戏容量时，尤其需要注意这方面的区别。



FC 时代的“黄卡”

早期游戏机都是采用卡带作为存储媒体，所以游戏机的破解也都是针对卡带，并没有针对主机的破解。当时任天堂在制造 FC 时，并没有花费太多精力在防破解上，因此游戏卡带的破解也没有太高的难度。然而，尽管卡带可以轻易破解，但由于当时卡带成本的限制，即使是盗版卡带（以下简称“D 卡”）的价格也是相对高昂的，动辄上百、甚至好几百，直到后期才进入“几十元”一盘卡带的节奏。但饶是如此，在那个年代，百十来块钱对于以学生为主体的玩家群来说仍旧是得咬上好多次牙才能下决心买的。



↑看一款盗版FC卡带质量如何，只要放在手里掂一掂份量就心里有数了：越轻的卡带质量往往越次。

到后来，集成电路的发展对 D 卡起到了一定的推动作用。D 卡从早期的完全仿造原版卡带的做法，发展到了后期偷工减料的大规模集成，拆开卡带已经再难见到那些排列紧密的芯片元件了，取而代之的就是一个大大的、没有封装的电容疙瘩，几十个游戏都储存在这个黑疙瘩里。所以到了红白机后期，D 卡经常会出现游戏死机、存档丢失的现象，都是和 D 卡偷工减料有直接关系。玩了许久的进度突然没了，这也是那个时期许多玩家的噩梦。

出现过 D 卡的游戏主机包括 FC、MD、GB、GBA、NDS 等几乎使用卡带作为存储媒体的一切游戏主机，甚至连 SS 土星的加速卡都难逃此劫。

SFC 时代的磁碟机

到了 16 位的超任 SFC 时代，游戏的容量和卡带的加密都更上一层楼，制作 D 卡的成本也随之增加，于是新式武器又出现了，那就是磁碟机。

磁碟机内置了存储空间，玩家可通过软盘把游戏数据复制到磁碟机内，然后通过磁碟机连接主机运行游戏。虽说当时游戏的容量都不大，但是由于光碟还没有普及，大众的存储媒体还是使用电脑软盘，一个 32Mb 的游戏需要 4 张软盘才可以拷贝。为了多玩点游戏，玩家就要拥有相当数量的软盘才可以，带起来很是麻烦，于是这又催生了 SFC 后期出现的光碟机，由于光盘容量很大，所以一张光盘里可以存放很多款游戏。



↑在当年，超任主机本来就贵，再买上一台磁碟机的话就根本不是通常的国内玩家所能负担得起的了。

磁碟机使用的软盘虽然很便宜，免去了购买 D 卡的费用，但是磁碟机本身价格却很贵，甚至高出了 SFC 主机本身的价格，一般玩家很难接受。所以，在当年的国内，其实世嘉的 MD 要远比任天堂的 SFC 普及得多。

PS 时代开始出现的直读

早期 MD 就曾经使用过光碟机，NeoGeo 机皇也是半卡带半光碟的主机，而真正将光碟作为存储媒体的游戏主机应该是 3DO 了。3DO 没有什么加

密机制，游戏盘刻录一张就可以直接运行。当初在北京鼓楼大街一张3DO的D盘要卖到上百元，其实就是一张刻录盘而已，成本低得很，只是因为当时刻录技术还没普及而已。所以说，“知识就是力量、知识就是财富”啊！

要说把光碟游戏机真正发扬光大的，就要说索尼的PlayStation了，当时大街小巷的游戏室里都少不了它的身影。到了PS时代，包括后来的PS2，厂商对游戏的加密手段更高，而且花招层出不断，对游戏的破解便成了难上加难的事，于是破解开始走向对主机下手的路线。

所谓“直读”，就是通过在主机上加装一块芯片来使得主机跳过正版检测，直接读取D盘的一个小玩意。想要安装直读芯片，没有点焊工基础可是不行的。而早期的直读也并不完善，运行D版游戏的话需要一张正版游戏来作引导，也就是俗称的‘飞盘’。好在后来直读技术发展迅速，玩家们玩D就像玩正版一样方便了。

遭过直读“毒手”的主机包括：PS、PS2、XBOX、SS、DC、NGC、Wii、PSP。



↑加装直读芯片是PS2时代非常典型的盗版手段，通过修改主机硬件，就能轻松读取廉价的盗版游戏光盘。

任氏掌机“独占”的烧录卡

说到“烧录卡”，对于我国的广大玩家、尤其是掌机玩家们而言应该是非常熟悉的一个词了。据说，烧录卡的历史源远流长，从GameBoy开始就已经有它的存在了。烧录卡说白了就是一种可以擦写的空白卡带，将游戏数据写入到卡带里在主机上运行，主要出现在任天堂的系列掌机上面。

早期的烧录卡使用比较麻烦，首先需要专用的读卡设备，然后通过专用的刷写软件来写入游戏，有些游戏还需要转换、而且要求游戏数据必须连续排布（也就是说你只能从最后一个游戏开始删除，而不能直接删除第一个）。烧录卡的好处就是游戏资源完全免费，都可以从网上下载，而且还可以运行一些电子书、音乐播放器之类的自制软件。

烧录卡发展到现在，已经实现了‘三免’。不过现在的烧录卡已经不是传统意义上的了，因为卡带本身都没有存储空间，而是通过MicroSD卡来保存数据，所以，看书、听歌、看电影等功能都得到了发扬。

使用烧录卡的主机：GB、GBA系列、NDS系列。



↑虽然任天堂也曾经痛下杀手，但烧录卡这个东西从它诞生的时刻起就从来没有真正被杜绝过。

软破解和自制系统的时代

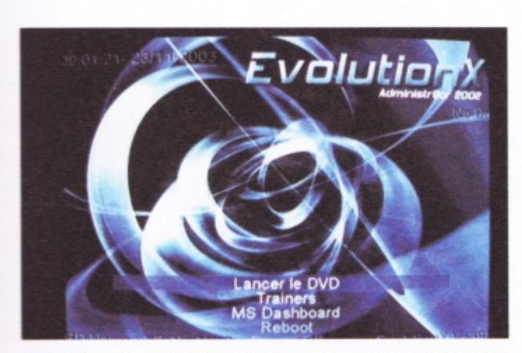
最早的软破解应该出现在XBOX上，通过《007：夜火》这款游戏的存档漏洞可以对主机进行固件和系统的刷写（当然，需要在主板上做一点点手脚）。同样，第一款自制系统也是出现在XBOX上的，虽然界面简单，但是功能却异常强大：硬盘运行游戏、播放各种格式的音频视频、各种模拟器和自制软件一应俱全，还可以更换大容量硬盘。

从PSP开始，操作系统被真正意义上地引用到了游戏机当中，厂商们想借助系统升级的功能来弥补对硬件的破解，然而只要是系统都会存在漏洞，于是针对主机的破解也从硬件破解开始向软件破解发展，PSP就首当其冲成为了目标。早期的PSP破解就是通过系统漏洞使得PSP可以运行自制程序，虽说SONY不断地放出系统更新来弥补这些漏洞，但是新的漏洞又很快被发现，黑客们利用系统漏洞

运行自制程序、对主机系统进行降级、甚至刷写自制系统，这些确实让索尼大为头疼，到目前为止，PSP 所有型号所有版本的主机都可以通过不同的漏洞运行自制软件和破解游戏。

其他主机也没有好过到哪里去，烧录卡早已经把 NDS 搞得神志不清；而 Wii 在几次改动硬件防止直读蔓延后、系统也随之被攻破，甚至可以刷写中文菜单；刷写光驱固件的破解方法让微软在为三红问题头疼的同时，还要想办法不停更换 XBOX360 的光驱；看似只有 PS3 还在守着贞节牌坊，但一夜之间就被电子狗和工厂模式一脚踢进了万丈深渊；就连算不上游戏机的 iPhone，也被人无穷无尽的越狱……

正沦陷在软破解中的主机：PSP、Wii、XBOX360、PS3。

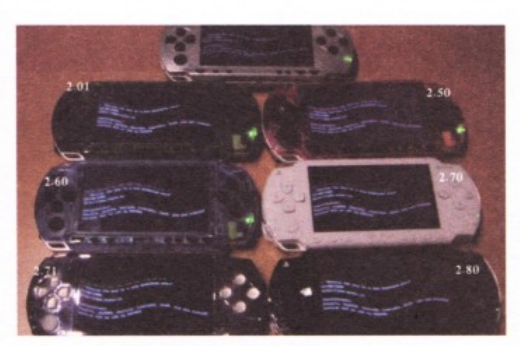


↑软破解时代，不再需要修改主机硬件，而只需要通过特殊的软件来欺骗系统，就能达到玩盗版游戏的目的。

破解的未来

一个柏林黑客大会，把索尼搞傻了，PS3 主机的加密方式在黑客面前彻底被瓦解。我们不再需要找漏洞、刷机，不再需要直读和电烙铁，我们只需要对软件进行一次简单的签名，然后就 OK 了。接下来想做什么？就看你有什么本事了。

如果说之前的破解都相当于对系统的溜门撬锁的话，那这次 PS3 家里的门板都被人拆走了，做爹的能不急么？找人告状又碰了一鼻子灰，连系统更新这种危急情况下必须要做的事情都忘了，不过话说回来，这样的情况下，更新还有用么？



↑PSP上不断上演着厂商与黑客们之间的攻防战，每一次系统固件的升级就意味着又一轮破解工作的开始。

不过话又说回来，人家黑客破解主机系统，是为了让系统更开放，可以安装更多的自制软件，而不是为了让你玩 D 版的。PS3 的沦陷，难过的是那些好不容易建立起来的正版玩家，恐怕有不少会跳到破解游戏的阵营去。比如，在 PS3 破解成功后，电玩店里的 PS3 正版游戏数量顿时大大减少，原因就是大家都在玩破解游戏，没人买正版的了。

在国外，玩破解游戏的玩家也会买正版游戏；但是到了国内，一旦主机被破解，正版盘就别想卖了。主机破解，在国外有可能不是件坏事，但到了国内，则很少有人会再去花钱支持正版。以往或许还可以归结为大家收入水平太低，但“免费的午餐不吃白不吃”或许才是大部分盗版游戏玩家的真正心态吧。

Annotation
名 词 注 释

主机厂商的防破解技术：为了防止软件被破解，各家也使出过不同的花招。DC 使用了特殊格式的 GDrom，PS2 使用了当时并未普及的 DVD，NG 使用了 8cm - DVD，PSP 更是使用了最为特殊的 UMD 作为存储媒体。就是为了防止软件被轻易读出破解，这些游戏光盘放在电脑的光驱里都是无法被识别的。不过道高一尺魔高一丈，从来就没有真正无解的防破解手段。

日本电子游戏的特色

日式游戏和美式游戏常常被作为风格迥异的两种游戏风格被人们拿来对比。虽然这些年美式游戏终于凭借着“枪车球”的火爆而逐渐后来居上，但对于广大亚洲地区的玩家而言，仍旧还是更偏爱符合自己审美观的日式游戏。那么，日本游戏都有哪些鲜明的特色呢？



升级的成就感

与美国人热衷于玩第一人称射击游戏不同，日本人偏向于玩以幻想世界为背景的角色扮演游戏，通过玩家角色等级的提升获得快感。受传播学中使用与满足理论的启发，美国电子游戏研究者Yee 指出了游戏玩家玩网游的 3 个动机：1. 寻求成就感 2. 社交 3. 沉浸在游戏环境里。在单机游戏中，升级的成就感成为吸引玩家的一个重要因素。



↑升级，是绝大部分角色扮演游戏都必备的系统。看着主角们通过不断锻炼而成长，让玩家获得心理满足感。

《最终幻想》和《勇者斗恶龙》这两种在日本最流行的游戏都有复杂的升级修炼系统。并且，在结尾的时候，经常会让主角练出最高级别的大招，或者得到超强的武器。《勇者斗恶龙》系列中著名的“草稚剑”、“天空之剑”、“金属王之剑”和双次攻击武器“隼剑”；《最终幻想》系列中的“诸神之黄昏”、“石中剑”等威力惊人的名剑对玩家有相当大的吸引力。

不光日本如此，中国和韩国的玩家也非常热衷于网络游戏中角色等级的提升和寻找武器装备，这和欧美玩家喜欢射击类游戏的口味有明显差异。



作为艺术的游戏

日本游戏不像美国那样通过精益求精的计算机图形学技术获得逼真的视觉效果，而是通过优秀的美工和动听的音乐来吸引玩家，日本的游戏做工精良得像一件艺术品。

日本拥有世界第一的动漫产业，和电子游戏结合在一起共同发展。如著名游戏《勇者斗恶龙》的原画设计是漫画《龙珠》的作者鸟山明。《龙珠》是一部受中国小说《西游记》影响很深的漫画，世界销量达 3.5 亿册，所以由鸟山明做美工设计的《勇者斗恶龙》刚一上市就获得了玩家的热烈欢迎。《最终幻想》的画面和音乐同样受到了广泛的好评。该系列游戏的美术设计是日本插画师天野喜孝，《最终幻想 7》以后，年轻人野村哲也取代了天野喜孝成为了最终幻想系列的美术师，原因是

野村哲也的画风简单明快更加适合 3D 造型。《最终幻想》的音乐也非常棒，它的作曲家植松伸夫是个自学成才的音乐家，植松伸夫的音乐为《最终幻想》增光添彩，后来经常在全世界举办演唱会，王菲还曾演唱过《最终幻想 8》的主题曲。最终幻想之父坂口博信网罗了这些优秀的画家和音乐家，让玩家在玩游戏的时候得到极大的艺术享受。

Chapter 03 文化的融合与交汇

日本游戏的一个显着特点是能够融合东西方文化的元素。日本游戏中有很多中国题材的游戏，例如《三国志》、《三国无双》、《幻想水浒传》等，这些游戏在中国和日本都非常流行。

日本游戏不但有东方元素，还融合了很多西方的元素，任天堂出品的《超级马里奥》中马里奥被设计成了意大利籍美国人，大鼻子、身穿背带工作服还留着胡子的形象很容易被西方人接受。《勇者斗恶龙》的故事背景也设计成西方的样式，经常有城堡、骑士、公主等元素出现。《最终幻想》目前一共有 14 代，故事背景从古代发展到现代，故事的主人公也都是西方人金发的形象，例如四代的西塞尔，七代的克劳德和十代的提达。



↑在《最终幻想13》中，召唤兽变成了可以骑乘的交通工具，其名字也往往取材自世界各地传说中的怪物。

但是，这些游戏也绝不是简单的西化。例如《最终幻想》中经常有拿日本武士刀的日本武士角色和忍者角色，《勇者斗恶龙》中有中国龙的形象，还有日本文化中的“八岐大蛇”等神话传说。日本的电子游戏已经成为了一个文化杂交的典型案例。举个反例，中国的《仙剑奇侠传》、《轩辕剑》、《大话西游》等游戏虽然做得好，但西方玩家根本不能理解中国古代的仙侠世界，这样就很难吸引欧美国家的玩家。

Chapter 04 架空的历史格局

日式游戏中，尤其是 RPG 游戏，极大限度地利用了创作者的想象力，在主物质原有的基础上充分发挥主观能动性，从意识层面模拟出全新的世界，这是日式的动漫游戏产业链条给予所有未来相关产业发展的一个重要贡献。我们可以看到架空世界历史易激发受众者的想象力，增加他们的探索的乐趣，最大限度拓展游戏边界。

在架空历史的前提下可创造出奇幻多变的世界形态，整个世界都是基于创作者的想象而设立的，这样可以大大丰富游戏的可玩性，玩家在接受这样的游戏的同时更可以开拓其天马行空的想象力。玩家对于游戏接受度来说，架空的世界观增补内容的受限更小，玩家接触的世界基础内容更加丰富完备，不必因为个人喜好而对游戏的某些方面产生排斥感，多方面全方位地展现游戏的吸引力。这是日式游戏在世界观上面的一个极大优势。

Chapter 05 独特的题材风格

日式游戏的成长在中西文明的合力抚慰之下，肥沃的元素土壤成为了它茁壮发展的良好地基。因为不存在具体而特殊的限制，使得“存在即合理”这一哲学规则在日式的游戏中得到了充分的体现。只要不影响具体的世界观和剧情流程，日式游戏中往往会很大方甚至大胆地使用这些传统元素。日式游戏一般不会局限于某个特定的点，不拘泥于已有的历史框架和既定的元素目标，而是大力开拓各种可挖掘的元素：DND 元素、魔法文明和蒸汽文明等。而且这些点拓展性和逻辑性都非常的强，也就是说无论在种族设定、势力设置，还是在阵营矛盾、历史排序等方面都可以插入多种多样的特色的点，这些点既有据可循，同时又包含着无限的想象力和创新意识。

Chapter 06 融汇的精神系统

在日本文化发展的历史大背景之上，又糅合了东西方文化的精华，这种观念是一切日式游戏的基础，当然也成就了日式游戏。玩家在游戏之中不仅可以看到熟悉的中国道家儒家思想的影子，浑然天成自由逍遥的游戏风格和明理致信仁和于人的游戏内涵，还能够涉及到西方人文主义和理想主义的精神内核。

从社会心理学和接受心理学的角度对玩家的态度进行一个认知，日式的各种文化产出影响了中国成长起来的一代甚至几代人，无论游戏还是动漫，无论文化主体还是周边产品，都见证了中国这几代人作为忠实拥趸的真实写照，从群体的价值意识到个体的接受追求，无不反映出这些文化产品对中国受众群体的影响极为广大。也就是说日式的产品具有广泛的受众基础，排斥力小，游戏作为其中重要的一支，它的成长发展有目共睹，尤其是在中国这片沃野之上，从《高桥名人冒险岛》、《超级马里奥》、《魂斗罗》到现在的怪物猎人系列、鬼武者系列等，中国玩家已然成为了日式游戏不可忽视的重要消费群体，而反过来看，在中国玩家心中，日式游戏也已然占据着极为重要不可撼动的地位。



Chapter 07 严谨的叙事哲学

日本的文化观点有着明显的慎思特点，游戏中的情感以真挚但细微的“大爱”为主，强调影响玩家意识的情感导向。这种情感导向往往又深层次映射人性的本态和人格的成长。这一切都是日式游戏的叙事哲学：深入浅出的义理分析，盘桓起伏的情感渲染。而且日式作品追求情节的铺成要严谨紧凑，往往表现在“整体缜密的逻辑联系，局部精确的情节点选取”上。日式游戏剧情的整体构造往往采用风铃式复线结构，而小剧情遵循蛇环式结构。这样的设计既保证了复线关系如网络般穿织纵横交错勾变，触一发而动全情，又满足了每个小故事独立成章高潮不断，每个小节点既可能影响到整个游戏流程，也能满足受众的阶段体验需求，从而对游戏产生依赖感和留恋感。除此之外，日式游戏的叙事哲

学还表现在对白语言的选用上面，精辟的对白设计是日式情节异常重要的外在表征，通过语言魅力不仅展示了人物丰富的性格特点和人与人之间明暗交织的关系，同时交代了整个故事情节的流向，字里行间也展现出整个游戏流程的诸多特殊之处。经典程度颇高的语言对白在日式游戏中也并非少见，许多世界观的介绍，历史的追溯，兴亡的叙写也都跟日式对白有关。



灵动的美术表现

日式幻想题材的美术表现相对受限较小，所谓“言不尽意，立象尽意”，日式游戏善于将活灵活现的形象通过美术的笔法展现出来，大量色彩的运用烘托出日式风格独特的一面，平稳的勾线和色彩的搭配方面也是传承了中国古典写意的基本理念和西方印象美学的内涵。



↑《大神》中日式水墨画所绘制而成的一幕幕游戏场景，是该作的最大特色，也让许多玩家交口称赞。

扩展开来讨论就是日式游戏的美术风格是对本国动漫产业的延展，这种美术特点与欧美传统写实的手法是不同的，我们称之为广义上的写意，是一种东方画风的延续。目前最有代表性的游戏就是 clover studio 的作品《大神》，在水墨风格的点染下勾勒出东方文化深厚的底蕴，当然也不是说日式游戏必然是中式画风，我的观点是认为日式的美术更贴近于对人性的挖掘，从线条的柔感中涤荡出性灵的厚重。

Chapter 09

适位的音乐烘托

往往日式游戏的配乐十分精彩，在需要感情输出之时，配乐总能恰到好处地推波助澜，让玩家心潮澎湃。不能不说日本的文化产业对于对音乐的把握有着极其深刻的理解，无论是菅野洋子、久石让还是小林武史、千住明他们的配乐都异常具有感染力，从人性的心灵出发，不仅在富丽的外在上透露出西方古典音乐的魅力，又包蕴着充满无限感染力与驾驭力的核心——单纯的重复嵌套在回环的章节之中的灵魂讴歌。

当然，对乐器的合理使用也有其独特的方法，笛子、琵琶等民族乐器和提琴、钢琴等西洋乐器交错使用，独立配合等。简单地说日式游戏的音乐善于找到表达的重心，然后通过独特的方式（这些方式中有起伏回环的章节，有器乐的配比使用等等），体现所要烘托的主线，以不变应万变，最终从心灵深处影响玩家。

美术和音乐不是我研究的主要方面，所以这里只介绍一些，具体的优势还有待用专业眼光去发现。

风靡全球的日本游戏

谁也无法否认，日本游戏业界在游戏史上所起到的无法取代的作用。曾经在很长一段时间里，日本游戏业界就是全球游戏业界的风向标，日式游戏也是绝大多数包括中国在内的亚洲玩家对“游戏”这个词的理解。



日本RPG游戏

由早期桌上角色扮演游戏演变而来的 RPG 游戏，如今依旧是电子游戏界的宠儿。日本 RPG 游戏的发展得益于电脑游戏的发达。当时有很多作品的卖点并非其丰满的故事内容，而是独力寻找出游戏里隐藏的要素，比如《The Black Onyx》（1984 年）。而这个“独力寻找出游戏里隐藏的要素”成为了 RPG 游戏的有趣之处，之后日本 RPG 游戏便成为了越困难就越有趣同时必须使用限定角色才能过关的高难度游戏。



↑《轨迹》系类无论系统和剧情都是十分优秀的，在十几年前，此类佳作在日本游戏市场可谓层出不穷

日式 RPG 的真正成型当属 1986 年发售的《勇者斗恶龙（DQ）》。由之后被人们称之为 DQ 铁三角的崛井雄二 + 鸟山明 + 衫山光一的组合联手打造的 DQ 被称为国民 RPG 游戏。它具有浓烈的日式 RPG 风格，结合了漫画式的情节发展，制定了许多一直之后的 RPG 所引用的各种游戏设定。例如 HP 和 MP，经验值，武器道具的升级，回合制战斗，高自由度的探索，分支任务，隐藏要素等等。这一切的要素，都成为了日式 RPG 的标准游戏准则。

但是，奠定日式 RPG 游戏成为一种业界游戏类型，并使 RPG 分为 JRPG 和 WRPG 两种格局的，除了 DQ 之外，还需要提到称为日式 RPG 双壁之一的《最终幻想》系列。相对于 DQ 算是典型的日式 RPG 游戏，《最终幻想（FF）》在吸收了 RPG 的理念的同时，又另辟蹊径，让一个个特点鲜明的角色带动故事发展，增加了角色的操作性和职业选择以及其他的要素。最重要地是，它采取了电影化的游戏表现手法，在之后一代代的发展中，最终成为了如今具备了最广大国际影响力的 RPG 游戏。

美式RPG更加强调游戏在策略性方面的乐趣，而日式 RPG 则更加注重在情节与表演性上的表现。可以说 DQ 和 FF 两大系列游戏确立了传统日式 RPG 的整体风格，再看之后的《传说》系列、《轨迹》系列等游戏都能找出日式 RPG 的风格。日系的角色设定和独特的玩法、明快的美术风格、日式的动漫英雄、充满趣味的奇幻体验等，都让游戏玩家们对日本的 RPG 游戏无比着迷。





口袋妖怪系列

『ポケットモンスター』

类型：角色扮演■发行商：任天堂■制作人：田尻智■常见译名：宠物小精灵、神奇宝贝■开发商：Game Freak ■最新作：口袋妖怪 X Y

《口袋妖怪》系列堪称是游戏业界的怪物级软件，每一次新作的发售都会掀起新一轮的口袋妖怪狂潮，销量轻易突破数百万份！不论是收集还是对战，各种相关话题都是系列粉丝们所津津乐道的话题。这是一款有着究极人气的游戏系列。

作品解说

《口袋妖怪》，由日本 Game Freak 代表田尻智于 1995 年开发，任天堂于 1996 年推出的一款 Game Boy 游戏。其独特的游戏系统广受大众的欢迎，年度产品销量过千万。任天堂趁此热潮，推出了此作后续的一系列游戏、漫画、书籍、对战卡片及周边产品，还联合日本东京电视台推出了电视动画，以及一年一度的剧场版动画电影，1998 年成功进军美国，并降本作品的市场拓展至世界各地。《口袋妖怪》中的角色成为世界闻名的卡通形象，其动画也成为了日本的国民动画。相关产品销售额达数十亿美元以上。



没有华丽的动画，但收集和对战才是 PM 最大的魅力所在！

Point 1 《口袋妖怪》的怪物级魅力！任天堂超受欢迎的头牌！

截至 2011 年，全世界与其同名作品的游戏销售量已达到 3000 万套。而本编系列一共 19 个版本的销售量，直到 2011 年为止，已达到 1 亿 6000 万套以上，在角色扮演系列游戏当中排行世界第一。此销售量达世界第二（第一为马里奥系列）。自 1996 年游戏发售以来，包括游戏的相关市场等领域，此作在全世界的累积销售总额已达到 3 兆 5000 亿日元。



←口袋妖怪系列的忠实玩家大多数为年龄比较低的人。



→当年正是口袋妖怪让 GAMEBOY 焕发了又一春。

Point 2 从昆虫收集而来的灵感

《口袋妖怪》的概念起源于一种日本的流行的娱乐方式——昆虫收集。这个游戏允许游戏者捕捉、收集、培养数百只生物，也就是人们通常所说的口袋妖怪。《口袋妖怪》可以与其它口袋妖怪战斗以增长力量，这些口袋妖怪会在得到更多力量后进化，成为更强大的口袋妖怪，学到新的更强大的招式。在战斗中口袋妖怪几乎不会流血或死亡，只是会晕倒，据制作人说这样设计的原因是不想在游戏中加入暴力的因素。



Point 3 目标是收集全部的妖怪！

游戏正传作品一共有五代，每一代里都有新的初选口袋妖怪，它们都是不可在野外被捕获的，有关它们的栖息地都不明，但每一代中都可从口袋妖怪研究所取得。只要打败游戏内的所有高手，便算胜出。但是，收集口袋妖怪才是最最重要的部分。稀有的口袋妖怪需要在游戏内千方百计地得到，有些甚至要参加任天堂的口袋妖怪活动，得到特殊道具后，才有遇见它们的机会——这个设定一直很坑爹啊！





Point 4 无处不在的 PM 现象！

口袋妖怪如今无疑已经是流行文化的组成部分。游戏中的角色也成为了流行文化的标志，比如在梅西百货感恩节大游行中出现的皮卡丘的气球、日本全日空所属绘有口袋妖怪图样的波音 747-400 和波音 777-300，以及上千种商品。在 1999 年的一期时代杂志上，口袋妖怪成为了封面人物。喜剧中心电视台的节目 Drawn Together 中，就有一个被称作 Ling-Ling 的角色是以皮卡丘为原型的。



勇者斗恶龙系列

『ドラゴンクエスト』

类型：角色扮演■发行商：史克威尔艾尼克斯■制作人：堀井雄二■美工：鸟山明■音乐：椙山浩一■开发商：ArtePiazza、Chunsoft、Heartbeat、Level-5

勇者斗恶龙系列是由堀井雄二及其工作室 Armor Project 开发的角色扮演游戏系列。系列第一作发行于 1986 年，截至 2013 年 6 月，除了十部本传作品外，系列还有其它衍生游戏发行。勇者斗恶龙简称 DQ 系列，在日本被尊称为“国民 RPG”。

作品解说

《勇者斗恶龙》系列与《最终幻想》系列被并称为日本游戏界两大 RPG 瑰宝。DQ 的每一作基本上都是由不同的制作小组来制作的，但唯一不变的是由最初创作者堀井雄二、椙山浩一以及鸟山明三人组成的铁三角。游戏基调主要以简单为主，没有十分华丽的画面，也没有复杂难明的系统，有的只是通俗易懂的童话故事。令玩家能尽情地享受游戏其本身，这些就是 DQ 的独有特点。这个游戏被认为奠定了日式 RPG 的地位。系列在全球售出超过 5900 万份。



《勇者斗恶龙 7》是 PS 后期的作品，游戏中的石板系统深受玩家们好评。

Point 1 “ああああ”与永远的练级 拯救世界的勇者就是我！

在勇者斗恶龙系列中，每次刚开始游戏的时候都需要玩家来输入自己所化身的勇者的名字。由于系统只支持日文输入，所以对于大部分根本不懂日文的中国玩家来说，往往勇者的名字全都是千篇一律的“**ああああ**”……此外，DQ 的，难度一直较高，等级是非常重要的，因此练级也就成为了 DQ 玩家们必备的功课之一。升级时得到的成就感也是 DQ 系列的一大特色。



←这个就是早期勇者斗恶龙系列的经典场面了，非常朴素。

→鸟山明亲自负责的人设也是 DQ 系列的一大卖点。

Point 2 DQ 系列的吉祥物：史莱姆

勇者斗恶龙中的许多怪兽都是由鸟山明设计的，其中以“史莱姆”最广为人知，史莱姆已经成为了此系列官方的吉祥物。史莱姆是一个看起来像水滴并带有面容的蓝色小团，它在每部勇者斗恶龙中都有出现，并通常是玩家遇到的首个怪兽。除了这种最低级的史莱姆之外，DQ 系列中还有大量不同种类和不同特色的史莱姆，例如金属系史莱姆打败它得到的经验值就非常高，是练级的最佳对象。



Point 3 DQ 系列获得的代表奖项

在 2006 年日本游戏杂志《Fami 通》的史上百佳电子游戏票选中，DQ3 获第三名、DQ7 获第九名、DQ5 获第十一名、DQ4 获第十四名、DQ2 获第十七名、DQ1 获第三十名、DQ6 获第三十四名。DQ 系列被吉尼斯世界纪录认证，获得了六个吉尼斯世界纪录玩家版的世界纪录。其中包括“最畅销的超级任天堂角色扮演游戏”、“日本销售速度最快的游戏”和“首个赋予芭蕾舞灵感的电子游戏系列”。



Point 4 只在星期日发售的 DQ 系列

据说，DQ3 在日本发售时，曾经有超过 300 名小学生因为旷课在商店等待游戏出售而被捕，甚至还出现过多起专抢 DQ 游戏而不是抢钱的事件。国会为此举办了听证会，讨论是否要立法禁止在工作日销售勇者斗恶龙游戏，而只能在周末或法定假期等特殊日期销售。虽然提案最后没有被通过，但每部 DQ 在日本发行的时间都是星期日，直至被 2012 年 8 月 2 日星期四发行的 DQ10 打破。







最终幻想系列

『ファイナルファンタジー』

类型：角色扮演■发行商：史克威尔艾尼克斯■制作人：坂口博信■美工：天野喜孝、野村哲也■音乐：植松伸夫■开发商：史克威尔艾尼克斯

《最终幻想》原本是一款由日本 Square 软件公司设计的电子游戏，它是史上最畅销的系列电子游戏之一，从任天堂游戏机上的《最终幻想》一代开始，至今已经走过了 20 余年的历史。至今该系列仍然是在玩家中人气最高的 RPG 巨作。

作品解说

最终幻想，最初是 1987 年由史克威尔开发的角色扮演游戏。在那个时候，正是 FC 红极一时的年代，充斥市场的是以《勇者斗恶龙》为代表的所谓“勇者派”RPG。那时的史克威尔公司还不过是一个小小的游戏开发商，在做了几个游戏都没有造成轰动后，制作人坂口博信决定做完在最后一个游戏后改行，而那个游戏就被命名为《最终幻想》。不曾想，游戏一经推出就备受玩家的注目，由此开始，一部又一部 FF 伴着无数玩家走了过来......



华丽的画面一直是最终幻想系列的标志性特色，尤其是在进入次世代之后。

Point 1 永恒的主题：水晶 守护光明与黑暗的平衡

《最终幻想》系列间的故事基本上各自独立，没有任何直接联系。除了名字，整个系列还有着一些基本上每作都有的共通点。例如，基本上在每一代的最终幻想游戏中，都会有数个各自拥有不同属性的强大魔力的大型水晶，若它们出现问题的话，整个世界也会跟着陷入苦难之中。并且，水晶在 FF 系列中也代表着平衡之意：光与暗的平衡、四大元素的平衡等。可以说，“水晶”是 FF 系列永恒的主题。



←在 FF3 中，每次水晶都会赋予玩家全新的职业。

→水晶在不同的系列作品之中，所代表的意义也不尽相同。

Point 2 FF 系列的吉祥物：陆行鸟 培养飞天遁地的黄金陆行鸟

吉祥物是日本许多经典游戏中的一大特色，而最终幻想系列的吉祥物则非陆行鸟莫属了。陆行鸟最早是在 1988 年发售的《最终幻想 2》中首次登场，由开发最终幻想系列人员之一的石井浩一构思。它的基本特征为细长的脖子以及宽大的喙，有两条细长的腿善于奔跑，常作为骑乘工具用，喜欢吃的食物是基沙尔野菜。玩家在骑乘陆行鸟的状态下通常不会遇敌，后期的作品还加入了陆行鸟育成系统，有时候也会作为初级召唤兽出现。在 FF 系列中，莫古利和仙人掌也是人气很高的怪物。



↑→陆行鸟在系列中的出镜频率还是很高的。

Point 3 五花八门的召唤兽 让人目眩神离的精美动画

召唤兽系统最早登场于《最终幻想 3》中，之后它逐渐成为了每代 FF 都必备的重要生物，并深受玩家们的喜爱。所谓召唤兽，是以会施展召唤魔法的召唤士（魔石）所具现化出来的各种生物，常用于辅助作战或使出特殊效果，种类皆以精灵、魔物较多。在 FF4 和 FF6 中，被称为“幻兽”；在“零式”中，被称为“军神”。华丽的出场和攻击特写动画已经成为了 FF 系列中召唤兽的代名词，召唤兽通常都非常强大，而且有着各自不同的特色。



↓召唤兽奥丁的斩铁剑可以秒杀绝大部分的非 BOSS 敌人。

↑巴哈姆特在 FF 系列的作品中是极为强大的召唤兽。

传说系列

『テイルズ オブ シリーズ』

类型: 角色扮演■发行商: NAMCO BANDAI ■制作人: 吉积信、马场英雄等■开发商: 日本テレネット、ナムコテイルズスタジオ、メルフェス、アルファシステム、バンダイナムコスタジオ

在日式游戏中，角色扮演类的作品毫无疑问占据了市场中相当大的比重。其中最有代表性的自然是 DQ 和 FF 了，但《传说系列》在日本同样有着不低的人气。凭借着对动漫迷们极具亲和力的强大声优和人设，《传说系列》同样也是不可不提。

作品解说

《传说系列》通常专指由南梦宫公司制作的《tales of》系列作品。各自的作品都有不同的种类、不同的风格、不同的世界观、不同的人物，人物设计主要由藤岛康介、猪股睦美两人负责。与《勇者斗恶龙》系列、《最终幻想》系列统称为日本三大著名的 RPG。虽然无论从人气还是销量上来讲，《传说系列》与 DQ 和 FF 相比都差了一截，但游戏本身的素质仍旧是相当不错的。每一次传说新作的主题曲也都是粉丝们非常期待的要素哦。



传说除了众多的正传作品之外，还有大乱斗式的换装迷宫系列。

Point 1 《传说系列》的世界观最受动漫迷们喜爱的 RPG

发售商正式将此作确名为“传说系列（Tales of series）”，但一般日本的爱好者称之为“Tales”或“Tales series”。《传说系列》主要以剑与魔法的“奇幻”风格作为基调，并以魔法为原动力发展出科学技术，例如幻想传说的魔科学、宿命传说的透镜技术、永恒传说的晶灵学等，也有加入现代的要素。除此之外，飞行机器和超兵器等高度古代文明的“科幻”原素也有被加入。



←不同的传说作品，其世界设定也是有区别的。



→传说是融合了中世纪与科幻风格等元素的作品。

Point 2 声优阵容强大，表情细腻

《传说系列》在角色设计方面，与写实的《最终幻想》系列不同，主要以平面动画风格为主。角色的声优均采用日本受欢迎的配音演员，完全不采用经验和名声少的新人。配音用的电影及动画的 After-recording 的方式，集合配音演员一起进行录音。游戏的主要剧情虽然比较认真严肃，但是在支线剧情中的日常对话，比其他的 RPG 更加能够突显出人物们的性格，因此《传说系列》也十分受女性玩家们的欢迎。



Point 3 高中生是主要的目标用户

《传说系列》的主角通常都是因某些事件或是某些目的而离开故乡并开始旅行，在路途中遇到了不同的同伴和敌人，最后被卷入到影响到全世界的事变之中。主要的销售对象以高中生为主，所以主角往往都是高中生（15 岁至 18 岁）。每作中其他角色的年龄大部分从 10 多岁至到 20 多岁，并且还有一个 30 多岁的角色。因为是奇幻作品，角色的外表年龄与实际年龄有着显注的差异。当然，各种漂亮的萌妹子们那是不可或缺的存在啦！



Point 4 经典的线性动作战斗系统

线性动作战斗系统是《传说系列》的标志性特色系统，是同伴和敌人都在画面中的同一条战线，按照玩家按键使人物进行攻击、防御和念咒的系统。操作方法与对战型格斗游戏类同，分为普通攻击、策略及技能和防御等，而不需要像格斗游戏一样输入复杂的指令来使出必杀技。玩家可指定非玩家控制角色的“作战”方针来自动行动，也能选择将我方全部角色都交给 AI 去控制。





火焰之纹章系列

『ファイアーエムブレム』

类型：战略模拟■发行商：任天堂■制作人：加贺昭三、西村健太郎、成广通、山上仁志■音乐：辻横由佳■开发商：Intelligent Systems

近距离感受极致的战棋类的战略模拟游戏（SRPG）一直有着相当数量规模稳定的玩家群体。在此类游戏中，最值得推荐的代表非任天堂的《火焰之文章》系列莫属了。火纹的总销量虽然不是同类游戏中最高的，但它绝对是同类游戏中最具标志性的优秀作品。

作品解说

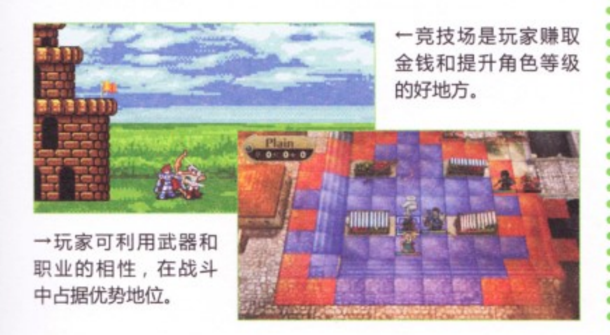
《火焰之纹章》是日本任天堂公司发行的著名战略角色扮演游戏系列。游戏的开发商为 Intelligent Systems 公司，这家公司也是任天堂另一个非常受欢迎的战略游戏《高级战争》系列的开发者。《火焰之纹章》系列是制作人加贺昭三受到当时日本流行的奇幻小说影响，且受到日本的将棋游戏启发后所设计的以欧洲中世纪为背景的电子游戏。游戏中的主角主要是骑士和魔法师，而各款游戏的主题也都是正义战胜邪恶。火纹系列的素质一直都非常之高。



火纹系列作品是所有战棋类游戏爱好者们都大爱的对象。

Point 1 特色鲜明的系统设定 战棋游戏的经典代表作

游戏采用单位格布置整个战场的模式，角色根据职业拥有不同的移动力，可在可移动范围内行走，战斗。战斗时除有特殊情况外，作战过程中只能中断，不能存储，存储只有在非作战版面才能进行。战斗中角色阵亡即视为真正死亡，在之后的版面中不再出现特殊情况除外。不同地形会对角色的命中率产生作用；不同武器、不同法术之间会产生相克影响；人物有相性补正等。



←竞技场是玩家赚取金钱和提升角色等级的好地方。

→玩家可利用武器和职业的相性，在战斗中占据优势地位。

Point 2 乱数与凹点培养系统

在火纹中，由于有着“乱数”的存在，所以玩家们也专门计算出了对应的凹点培养系统。所谓乱数，是从数学理论推导出的方程式来计算的，直接影响着游戏中各种随机事件的发生。而“凹点”简单地说就是利用 RPG 游戏中的 S/L 大法来控制乱数的变化，以达到自己想要的效果（例如在升级时把能力值一次升好几项）。通过刻意凹点培养的角色能力要明显高出许多，只不过凹起来真的是费时费力……



Point 3 有着完整世界观的火纹

火纹生父加贺昭三创造了一个完整的世界观：文明的起源、中世纪的人类社会、剑与魔法、神秘的宗教、一段复国旅程、一段救世传奇，这些都是纹迷们所喜闻乐见的元素。而其中加贺昭三对于古典神话的借鉴，对于东洋武士道和西洋骑士精神的深刻理解更是给游戏增添了浓厚的人文主义色彩。在加贺昭三离职后，火炎纹章系列保持了它一贯的高难度设置，但在一定程度上降低了初学者的门槛，便可以吸引到更多玩家。



Point 4 不断增强亲和力的系统

在日本，火焰之纹章系列被誉为 SRPG 的始祖作品和 SRPG 的“金字塔顶峰之作”。火纹在保持一贯严格设计、维持老玩家需求的同时，也不断为新玩家提供更为便利的界面服务。战斗时出击画面可以自由调整人物位置，在只有中断的战斗场合设置若干存储点，加入人物战死后可复活的新战斗模式，可根据需要跳过敌方回合等。这些都为更多玩家的加入创造了有利条件。





日本ACT游戏

ACT游戏，即是动作游戏。这是游戏类型的一大类别，同时也是最大的类别。它强调玩家的反应能力和手眼的配合。以游戏机为主、电脑为辅。从广义上来说，以“动作”作为游戏主要表现形式的游戏都可算作是动作类游戏，这就包括射击游戏、格斗游戏，甚至节奏音乐游戏都能算在内。但2005年后，单纯的动作游戏已较为罕见，因为“动作”都由各种不同的形式来表现。具有关卡设计的横版过关游戏可以称其为动作游戏，目前动作游戏均指传统的过关式动作游戏，或不强调“射击”、“格斗”的大动作游戏。基本的动作游戏又可分为平台动作跟卷轴动作。比如经典水管大叔《超级马丽》就是平台动作游戏，这种类型又可称之为横版过关。

动作游戏的剧情一般比较简单，主要是通过熟悉操作技巧就可以进行游戏。这类游戏一般比较有刺激性，情节紧张，声光效果丰富，操作简单。动作游戏就是以其自由的战斗风格，华丽的对战动作还有游戏公司所开发的独特的对战系统作为特点来吸引玩家用户。



↑《忍者龙剑传》是日本忍者游戏在美国游戏界最受玩家爱戴的著名游戏品牌之一，是高难度和高品质的保证。

日本是动作游戏的大国，日式ACT游戏曾经统治了ACT游戏市场很长时间，从FC到SFC和MD，再到PS时代，以CAPCOM和KONAMI为代表的日本游戏公司制作了大量水准上乘的动作游戏。PS2和XBOX的时代，出现了三大ACT系列，即鬼泣系列、忍者龙剑传系列、战神系列。前二者均出自日本，这两大系列的出现又充分启发和引导了日本的游戏公司。之后，大量经典的日系ACT游戏，包括名气之大的鬼武者系列，硬派帅气的SEGA忍系列，名气稍小的还有《多罗罗》和《源氏》以及《罗马之影》。这段时间日式ACT游戏的数量之多，水准之高，堪称一代盛世。PS2时代之后，受到游戏市场整体萎靡的影响，ACT游戏也相应变少，但依旧出现了三国无双系列和战国BASARA系列等这类大人气3D动作游戏，同时还有保持了一贯水准的《鬼泣4》和一代神代《忍者龙剑传》的续作，又一次捍卫了日式游戏的地位。



↑《战神》是以希腊神话为题材的动作游戏，至今已在PS平台推出3代正传，其他平台推出4篇外传。

日式的动作游戏延续着其亚文化一贯的风格，精美的人设、华丽的画面，再加上知名声优的配音和大师级的配乐都让它们在游戏市场上依旧是霸王地位。日本动作游戏的动作设计通常更为行云流水、招式也更加华丽，需要玩家利用按配合打出各种连击，也正是这种连击的快感才让人沉浸在动作游戏的世界之中。然而目前日本动作游戏已经发展到一个巅峰了，难以再有进步，似乎已经走到了一个技术瓶颈，未来必须要发展出新技术才能继续吸引玩家。





T游戏

三大 ACT 系
战神系列。
现又充分启
大量经典的
者系列，硬
还有《多罗
这段时间日
称一代盛世。
的影响,ACT
无双系列和战
作游戏，同时
一代神代《忍
游戏的地位。

今已在PS

一贯的风格，
名声优的配
场上依旧是
通常更为行
家利用按配合
快感才让人沉
前日本动作游
有进步，似乎
须要发展出新



超级马里奥系列

『スーパーマリオブラザーズ』

类型：动作游戏■发行商：任天堂■制作人：宫本茂、手冢卓志■音乐：近藤浩治■开发商：任天堂■常见译名：超级马里奥兄弟、超级玛利欧兄弟、超级玛丽

《超级马里奥》系列绝对是当年 FC 上最经典的游戏，并且是无数玩家心中不可替代的美好回忆。其对任天堂 FC 的正面推动作用是毫无疑问的，游戏中的角色、音乐、道具和场景，即使在几十年后的今天仍旧深深铭刻在众多玩家心里。

作品解说

20 年多来，《超级马里奥兄弟》一直是史上最畅销的电子游戏，直到 2009 年才被《Wii Sports》迎头赶上。除开 Game Boy Advance 版和 Virtual Console 版的销量，游戏已在全世界售出 4024 万份。游戏在很大程度上奠定了 FC 游戏机的初步成功，同时也结束了 1983 年的美国游戏业萧条期后长达两年的游戏销售低迷状况。作为宫本茂和手冢卓志早期最具影响力的成功之作，游戏也激发了众多模仿作、续作和衍生作品的推出。由近藤浩治创作的游戏主题曲也是游戏音乐的经典代表作。



《超级马里奥》绝对是游戏史上最为经典和成功的系列作品了。

Point 1 水管工兄弟：马里奥与路易

在《超级马里奥兄弟》中，玩家要控制马里奥从库巴手上设法营救碧奇公主。马里奥的弟弟路易只能在游戏的多人模式中作为第二玩家加入，其角色情节与马里奥完全相同。由于 FC 有两个手柄，1P 的默认角色是红帽子的马里奥，2P 的默认角色则是绿帽子的路易。虽然可以两人玩，但其实各人有各人的进度，并且在一个人玩的时候另一个人只能看，完全没有任何的互动。



←身为弟弟的路易个子比哥哥马里奥要高出不少。

→在设定中，马里奥兄弟都是意大利的水管工形象。

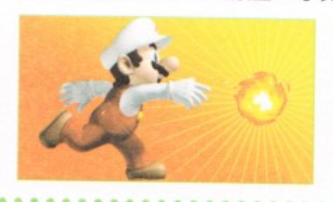
Point 2 不同的敌人有不同的打法

玩家有一定数量的生命数，也可以通过拾取绿色或者橙色的“1UP 蘑菇”、收集 100 个金币、或用龟壳击倒一排敌人来增加生命，马里奥受到伤害、坠入悬崖或者时间用完就会失去一条生命，一旦所有生命耗尽游戏便会结束。马里奥主要通过踩到敌人头上进行攻击，不同的敌人会有不同的反应。例如，板栗仔会被踩扁而亡，而诺库龟则会暂时缩回龟壳，马里奥可以将其踢开。



Point 3 隐藏在各处的神奇道具

马里奥可以在游戏世界里收集散落在各处的金币，或者敲击特殊的“？”砖块，获得其中的金币或特殊道具。如果玩家获得了超级蘑菇，马里奥会变大一倍，并能多承受一次敌人或障碍的伤害，还能将头顶上的砖块击碎。打倒敌人的另一个方法是使用“火之花”，马里奥拾取到该道具后会变色，并能投出火焰球。“无敌星”可以使马里奥在短时间内对大部分危险免疫，除此之外游戏中其他还有许多有趣的特殊道具。



Point 4 超级马里奥的强大影响力

《超级马里奥兄弟》进一步推广了卷轴游戏类型，并衍生出了系列众多基于同样基本理念的续作。从其庞大的角色阵容到丰富的关卡设定，游戏的每个方面几乎都曾备受称赞。游戏最受好评的一点是其精准的控制，玩家能够决定马里奥或路易跳得多高、多远或跑得多快（得益于 FC 相对精密的控制器）。该作引起了空前的社会反响，被视为对推广 FC 游戏，乃至家用机游戏认知度贡献最大的游戏。



怪物猎人系列

『モンスターハンター』

类型：动作游戏■发行商：CAPCOM■制作人：船水纪孝、田中刚、辻本良三、稻船敬二■开发商：CAPCOM、エイティング

作为近年来新晋的游戏系列，《怪物猎人》在PSP掌机上广受众多玩家们的好评。虽然你完全可以单机自娱自乐，但多人联机携手挑战强大的怪物才是本系列的魅力所在！独乐乐还是众乐乐？《怪物猎人》将会给你最好的答案！

作品解说

玩家在游戏中要扮演猎人的角色，接受各种类型的任务，例如在一定时间内讨伐巨大魔物、收集各种素材，完成任务后领取报酬金及相应道具。游戏的目的就是利用任务报酬，或是自己采集及赠送的素材不断地强化自己的装备及道具，逐渐向更高难度的任务挑战。任务分为村长任务和集会所任务。村长任务只限个人游戏，难度比集会所稍低；而集会所任务则是需要个人及多人联机进行游戏。联机合作的乐趣正是怪物猎人最大的魅力所在！



通过与好友的联机合作，就能相对轻松地打倒强力的怪物。

Point 1 目标是狩猎更强大的怪物 获取更高级的武器与装备

《怪物猎人》系列的主题自然就是狩猎。游戏中有着各种各样的生物，有弱小的野生动物、有巨大的甲虫、以许多巨大凶猛的怪物。游戏中的自然环境丰富多彩，例如雪山、树林等等。栖息在不同环境中的怪物，其生活习惯和攻击方式也是迥然不同的。游戏中采用星级制度来区分难度，中文符号难度越高，动物也相应增强，报酬更丰富，素材也更珍贵。想要获得更高等级的装备素材，就必须联机反复挑战那些强大的怪物才行。

↓大部分需要讨伐的怪物都是体积巨大，要锻炼好技术哦才可能胜利！

↑玩家经常需要在不同的地形中穿梭前进、冒险、战斗。

Point 2 追求更真实的狩猎过程 在不同的地形展开激战

在怪物猎人的游戏中并没有等级的设定，除了装备之外，玩家个人的技术水平也相当重要。否则，就算穿戴着最顶级的防具，在游戏里也顶不住上位怪物的几次攻击。游戏大肆宣扬了真实的狩猎过程，不可能拿着一把大剑来一招百突烈，也不可能拎着把锤子来个二段跳，游戏的一切都是按照现实中的真人来设定的招式。饿了要吃饭，冷了要喝热饮，太热了要喝冷饮，在黑暗的地方要拿火把，人和怪物会睡觉，怪物在体力不支时也会捕食等。在真实的氛围中让玩家们体验狩猎乐趣！



↑一狩猎与锻造相辅相成，更强的武器才能猎杀更强的怪物。

Point 3 在掌机平台上更受欢迎 最大的乐趣就是与人合作

相对于其他的游戏大作，《怪物猎人》无论是在销量、历史还是人气上与这次挑选的大部分作品相比都有一定差距。但是，《怪物猎人》系列这几年确实相当地火爆，并且由于其加入的相当程度的网络联机要素，也可以从中看出是日本厂商以后的一种尝试方向。本系列最初是在家用机上发售的，但销量并不算很好。直到推出PSP上的便携版之后，才突然大红大紫，这自然是由于其便利的联机功能。所以说，游戏类型和主机平台的结合也很重要呢！

↓多人联机的合作狩猎系统是本系列的一大卖点。



↑在国内也经常可以看到同好们聚会联机的盛况。

鬼泣系列

『デビルメイクライ』

类型：动作游戏■发行商：CAPCOM ■制作人：神谷英树、小林祐幸、三上真司等■音乐：近藤浩治■开发商：CAPCOM ■别名：恶魔猎人

《鬼泣》是由CAPCOM以文学名著《神曲》为最初创作灵感而开发的系列游戏，以其黑暗的哥特式风格与华丽的动作场面著称，曾被业界誉为“动作游戏 NO.1”。目前共出了 7 部游戏，四个系列作。

作品解说

《鬼泣》，原名《Devil May Cry》是日本知名游戏商 CAPOM 以著名文学作品《神曲》为灵感开发的经典动作游戏。据说，原本这系列游戏将取名为《Devil May Care》，但因当时有部同名电影而放弃。这一系列起初是卡普空公司为了开发《生化危机 4》续作而开始的企划案。最后成品因为和生化危机系列的恐怖风格差异过大，而开创了名为“鬼泣”的这一游戏系列。目前鬼泣已出了四个系列作，其中《DmC：鬼泣》属性为外传，而非传说中的《鬼泣 5》。



紧张激烈而又炫酷的战斗画面是《鬼泣》系列的一大特色。

Point 1 高度自由动作组合 杀出除魔血路

作为业界第一的动作游戏，自然动作组成的可玩性是游戏的重中之重。《鬼泣》系列以攻击方式多变，组合华丽流畅而著称。游戏的难度从简单到极难都有，就算是新手，也很容易通关领略游戏的魅力，而对于动作游戏老玩家来说，想要打出非常炫目的连技以及无伤过关赢得 SSS 级评价，需要进行大量的练习和研究。游戏中主角初期可以使用的攻击方式有两种，大剑和双枪，随着游戏的进行，太刀、拳套等武器也能使用，并增加了全新的攻击方式。这一点也被后来的许多动作游戏争相模仿。



←游戏中主角的打斗动作流畅又多变，且相当华丽。

Point 2 地狱之歌里的动作游戏 独一无二的文化基调

《鬼泣》诞生于不朽的诗集《神曲》，整个系列的主角但丁名字就是取自于《神曲》的作者，而系列作的重要角色，但丁的双胞胎哥哥维吉尔则是真实的诗人但丁，其偶像兼引导者。游戏中对这两人的定位也恰如其分地体现了历史上这两人的关系。游戏中大部分的怪物和场景，基本可以在《神曲》中找到原型。



Point 3 欧式幻想与日式黑暗的完美结合

黑暗系的华丽画风和美型人设加上另类的摇滚乐构成了《鬼泣》的异彩世界。游戏从场景从废弃的城市，到扭曲的地狱，再到宏伟的教堂、高耸的魔塔，无一不体现精美大气的东西方结合的黑暗美学。敌人除了恶魔还有天使等敌人还有各有特色的 BOSS，造型都十分化美，攻击方式也十分有趣。主角但丁虽然每代年龄都各不相同，但每作都是一个充满魅力的白发恶魔猎人，其中尤以三代的年轻但丁和四代的大叔但丁为代表。



Point 4 神秘挑战，全凭想象

《鬼泣》的娱乐性还在于各种秘密关卡的挑战和新奇玩法。秘密关卡是《鬼泣》的特色之一，经常是一些十分考验技巧的单场景关卡。比如，无伤过关，连击数达到 SSS，限时内收集红魂（游戏里的经验值）等。想要靠自己一个人突破全部神秘关卡需要花很多精力摸索。另外高手们时常会兴起一些比较刺激玩法，无伤过 BOSS 已经算十分初级的，比较高级的有如何不落地杀死 BOSS。



无双系列

『真・三國無双 / 戦国無双』

类型：动作游戏■发行商：KOEI TECOM ■制作人：铃木亮浩、鲤沼久史、杉山芳树、诹访原宽幸、小池雅人等■开发商：KOEI TECOM
无双系列的初代作品《真・三国无双》为 PS 上三国无双的改编续作，于 2000 年在日本索尼公司的 PS2 平台上发行，由于独特的游戏模式，其惊人的销售成绩在一定程度上助长了 PS2 的初期销量；随后十数年间陆续推出数作，由此衍生的无双系列也已成为全平台全面发展的一个庞大的系列。

作品解说

该系列主要有两大作品，以中国三国历史为题材的《三国无双》系列和以日本战国历史为题材的《战国无双》系列。前者目前最新作是《真・三国无双 7》，后者则是《战国无双 4》。

之后 KOEI 还开发了其它非历史题材的无双系列，其中包括将三国和战国结合起来《无双大蛇》，以及改编自动画的《高达无双》、《北斗无双》以及《海贼无双》，计划中发售的是和任天堂合作的《塞尔达无双》。



《无双大蛇》，三国武将与战国武将齐聚一堂，相当热闹。

Point 1 既是动作游戏 又是历史之书

KOEI 本来就擅长做史实型的历史战略游戏，《无双》系列很好地继承了浓厚的历史氛围这个卖点。《真・三国无双》根据中国和日本玩家都很熟悉的《三国演义》进行改编，故事内容会根据所选武将的不同而不同，游戏真实再现了很多书里的著名战役，比如许昌之战，赤壁之战等。同一战役的叙事角度还会因所选武将不同而不同。在排除杀敌的动作要素外，游戏的进程基本以历史和武将为蓝本。



←真·三国无双中的蜀国势力。

→真・三国无双中的司马家势力。

Point 2 唤醒历史武将们的英勇身姿

虽然历史上的名将在每个人心中都不同的诠释，但无双以平衡了美形与真实的生动造型演绎了大家心目中的武将。《真·无双无国》最著名的形象当属赵云，一袭银装配上清秀又不失英气的面孔，一下子让《无双》系列抓住了男女玩家的眼球。

无双系列开创了各种美型武将任你选的先河，主角只要达到某种条件，就可以按喜好任意选择喜欢的武将进行游戏。



Point 3 一骑当千，战个痛快

动作游戏本身的游戏性自然也是游戏的卖点。无双系列的游戏操作极易掌握，由于武将和普通士兵的差异过大，玩家可以在游戏中快速地消灭大量敌人，击破数往往以百千计并计入最后结算分数中，让人一体驰骋战场的痛快，这是当时其它动作游戏所没有的。但同时，游戏里也有很多十分强大的关卡 BOSS，击破才能过关，游戏难度也可以自行调整，但高难度会有更好的装备奖励。除了动作性的独一无二外，无双系列还发展出了很多其它丰富的游戏系统。



Point 4 丰富的资料篇，满足各种需求

除了游戏本传外，两个《无双》系列都会有资料篇《猛将传》和《Empires》（《帝国》）两种，。《猛将传》更像是对本传的一个补充，会修正许多前作不合理的地方，并加入新的系统和装备，并加入更多人气武将。《帝国》更发挥了 KOEI 所长，加入了许多战略和养成要素，更像在玩动作版的《三国志》或者《信长的野望》。



←《猛将传》的装备和兵器经常相当出人意料。

Chapter 03 日本AVG游戏

AVG，是 Adventure Game 的缩写，即为冒险游戏之意。冒险游戏一般分为文字类型的冒险游戏和动作类型的冒险游戏，文字类冒险游戏侧重于利用文字或图像的谜题来考验玩家，动作类则依靠带有提示或机关的 2D、3D 场景来实现。相同点是两种游戏都具有“探索”这一特征，如今如日中天的动作冒险游戏和恋爱文字冒险游戏都具备“探索”这一要素。可以说，“探索”是冒险游戏的核心。

然而，说到日系冒险游戏，大部分人的印象还是停留在文字类冒险游戏上。但日系文字类冒险游戏有一个更被广群众所熟知的名字——GALGAME，虽然 GALGAME 很多并不是纯文字冒险为主，而有些文字冒险游戏也不尽是如 GALGAME 那样需要和异性角色互动作为游戏主要内容。今天我们这里介绍的，是更侧重动作冒险游戏（也被称为 Active Adventure Game，AAG）。



↑著名恐怖游戏《寂静岭》系列注重角色塑造、气氛营造和心理暗示，也曾被拍摄成电影。

和 ACT 有所不同的是，动作 AVG 的重点在于冒险，即以探索地图、解谜、完成目标、体验故事为主，而非杀敌破关为主。虽然很多 AVG 中会有许多动作要素，但通常不会有复杂的连招，闪避防御等动作。总的来说，AVG 的故事性要强于 ACT，而且解谜要素比 ACT 要多得多。不过现在很多游戏两者的界线已经不是很明确，将两者融合在一起的游戏日渐增多。现在甚至很多 RPG 和 SLG 里都会加入 AVG 的要素，而 AVG 本身也会加入一些其它类型的游戏要素，比如养成要素，收集要素等。

早期的冒险类游戏因为机体机能限制无法进行复杂的动作表现，主要是通过文字的叙述以及图片的展示来进行的。比较著名的作品有《亚特兰第斯》系列，《猴岛小英雄》系列等。因为此类游戏的目的一般是借游戏主角在故事中的冒险解迷来锻炼玩家揭示秘密的能力，所以这类游戏通常被设计成由侦探破案的类型。



↑由雅达利公司出品的恐怖游戏《鬼屋魔影》，被誉为“恐怖游戏的鼻祖”。

随着电脑和家用机的性能提升，更多游戏公司不满足于单纯的文字展示，而是加入了更多的解谜与动作要素，渐渐发展成了探索与解谜相结合的动作冒险类，出现了不少叫好又叫座的名作。

1992 年登场的冒险解谜游戏《鬼屋魔影》（Alone in the Dark），这款游戏被认为是 AVG 的开山之作。以现在的眼光看《鬼屋魔影》无疑是非常简陋，但这部游戏还是突破性了很多 AVG 的固定思维。首先其采用了第三人称视角，并且是强调了动作性的成分，在每间屋子中都会出现各种怪物来袭击玩家——这些都被后来的 AVG 巅峰名作《生化危机》所借鉴。1996 年 CAPCOM 的《生化危机》横空出世一扫了当时 AVG 低迷的发展状况，而后与《生化危机》齐名的另一个恐怖 AVG 系列《寂静岭》突破了《生机危机》的格局，加深了 AVG 在文化、宗教和人性探索方面的内涵。

日本经典 AVG 游戏鉴赏

合金装备系列

『メタルギアソリッド』

类型：战术谍报■发行商：KONAMI■制作人：小岛秀夫■开发商：小岛工作室

《合金装备》系列一直就是与其制作人小岛秀夫紧密联系在一起的。凭借着电影化的叙事风格、精彩的剧情以及特色鲜明的游戏方式，合金装备在全球范围内都有着众多的粉丝。那些小岛亲自参加制作的系列作品，通常不被正式认可。

作品解说

《合金装备》是一款经典的战术谍报动作游戏系列，游戏以其独特的潜入谍报要素深受世界各地玩家的喜爱。1987年第一款《合金装备》就是出现在日本的简化PC MSX上。小岛秀夫最初是由小时候的捉迷藏游戏中得出灵感，打算制作一个类似于电影《第三集中营》的游戏，并在最后确定了合金装备的游戏模式。游戏本身受到电影《第三集中营》、《六壮士》、《007金手指》、《2001年太空漫游》等电影的影响。本系列在全球范围内都有极高的人气。



作为潜入类型游戏的代表作品，MGS系列的素质一直都是非常之高。

Point 2 什么是“Metal Gear”？攻击力强大的核弹发射平台

“Metal Gear”是合金装备系列最关键的一个词了。所谓“Metal Gear（以下简称MG）”，具体在游戏之中指的就是一种虚构的步行载具，具有发射战术核武的能力。根据设定，MG最初的原型来自于苏联科学家Sokolov设计的Shagohod，在战术目的上与MG相似，但却完全不具备后者的机动性与灵活度。MG的原型机是Sokolov叛逃到美国后参与设计的，之后一代一代不断进行着改进和发展。在剧情方面最新的4代中，MG的最新型号是“Gekko”（月光）。虽然MG作为武器很强大，但真正可怕的还是那些幕后操纵的黑手们。



↑→ Metal Gear包含着爽快与隐秘双重要素。

Point 1 “合金装备”译名的由来 不同地区使用的不同译名

《合金装备》（Metal Gear Solid）在我国有着许多种不同的译名。最早还在任天堂8位红白机FC时代的时候，我国台湾和香港地区均将其翻译成“燃烧战车”——这还真是典型的意译啊，除了最后的BOSS是看着像战车的机器人外，其实完全与战车扯不上任何的关系。后来进入了索尼的PS时期，大陆地区开始采用“合金装备”的译名，而台湾地区则改译为“特攻神谍”。但在大陆地区还是“合金装备”这个名称最广为人知。



←合金装备可以具体分为MG系列和MGS系列。

→对于大陆玩家而言，还是合金装备这个名字最为熟悉。

Point 3 独具一格的战术谍报游戏 开创同类型作品的先河

“战术谍报”——这是开发合金装备系列游戏的小岛工作室对其类型所下的定义。与绝大部分的动作游戏不同，MGS系列最核心的要素就是在不被敌人发现的情况下完成潜入任务，而不是正面死磕。在游戏中，也有一些必须要面对的剧情战斗，更多的还是剧情动画。小岛融入了大量电影化的风格与技巧在内，所以即使许多不爱玩游戏的人也会喜欢看，这也是合金装备系列的一大特色。与小岛同类型的分裂细胞系列，在剧情方面就要逊色不少。



↓合金装备的头目级敌人大多个性鲜明，让玩家印象深刻。

↑游戏流程中穿插有大量叙事性的精美过场动画。

生化危机系列

『バイオハザード』

类型：动作冒险■发行商：CAPCOM■制作人：三上真司、小林裕兴、深谷英树、中西晃史、稻船敬二、竹内润、川天将央等■开发商：CAPCOM

生化危机系列和古墓丽影系列堪称是冒险游戏类型中的双璧。如果说古墓丽影系列更加注重的是动作性的话，那么早期的生化危机系列则更注重于解谜。并且，在恐怖效果的营造上，生化危机系列也有着自己的独到之处。

作品解说

《生化危机》是由日本 CAPCOM 公司推出的电子游戏系列，其创始人为三上真司。该游戏于 1996 年首次推出，之后立刻引起巨大反响，一举成为了以丧尸等恐怖元素为主题的游戏中最具影响力的代表作品。《生化危机》系列目前共推出了 9 款正传作品，而第十款正在开发中。除了电玩游戏之外，《生化危机》系列还衍生出了漫画、小说、好莱坞电影等多种改编作品。在游戏上，最新几作都大幅加强了游戏的动作性，可以说其主题从冒险解谜变成了动作冒险。



提到同类型作品，《生化危机》系列是当仁不让的代表游戏系列。

Point 1 生化危机的诞生 让人毛骨悚然的恐怖游戏

当初任职于卡普空第四开发部的三上真司，在负责新进人员教育期间的空档时间中，决定着手制作一款恐怖冒险游戏。游戏主题是“尽量避免在画面上显示计量表，希望能有电影般的恐怖感”。在开发初期原本计划将游戏背景以即时运算的 3D 表现出来，但由于 PS 上硬件能力的限制，因此最后将之改成使用静态的单张背景画面，而这样的改变也让游戏更具有电影般的恐怖感。



←最初的生化危机 1 代，给人带来的恐怖感相当强烈。

→每一次充满未知性的开门，都让玩家心惊肉跳。

Point 2 著名的“保护伞公司”

“保护伞公司”（Umbrella），是生化危机系列中一个著名的地下制造生化武器的药厂。这个公司表面上是国际大药厂，生产药物、医疗硬件、国防工业产品与电脑，实际上此公司有很多秘密计划，也有偷偷研究基因工程与生产可怕的生化武器。该公司旗下还有一个由受过高度训练的安全部队组成的私人军事公司，有营救、侦察及辅助军事行动之能力，并运用武力保护其资产及高层雇员。



Point 3 T 病毒与 G 病毒

“T 病毒”是由保护伞公司秘密研发的一种虚拟病毒，全称为“Tyrant”（暴君）。T 病毒强化了重新组合生物遗传因子的特性，是以开发生物兵器为目的而诞生的恶魔产品。人类中有能承受 T 病毒力量体质的，数千万人之中最多只有 1 个。G 病毒是研究 T 病毒时的“意外收获”，它不但会干涉影响生物体本身的 DNA，其促使生物进化的功能比 T 病毒更有过之而无不及。T 和 G 是最著名的两种病毒。



Point 4 生化危机的译名问题

《生化危机》的日本原名是“**バイオハザード**”，翻译成英文的话本来应该是“BIOHAZARD”，但是其在欧美地区的译名却是“Resident Evil”，这是为什么呢？原来，这是由于美国纽约有一队乐队的团名是“Bio Hazard”，并且已经注册了该名称。因此，生化危机系列所有海外版的相关产品都被改称为“Resident Evil”，但在我国台湾地区则是莫名其妙地被翻译成了非常穿越的“恶灵古堡”……



零系列

『零』

类型：冒险游戏 发行商：Tecmo/ 任天堂 制作人：菊池启介 监督：柴田诚 脚本：柴田诚

《零》系列是日本厂商任天堂旗下工作室（原 Tecmo 旗下）开发的恐怖游戏的总称，该系列发布了五作，按照发售日期分别是《零 ZERO》、《零・红蝶》、《零刺青之声》、《零月蚀的假面》、《零：真红之蝶》（《零～红蝶》重制版）。以其惊悚的内心戏和纯正日本风味的恐怖气息而一直受到玩家的喜欢。

作品解说

说到恐怖冒险游戏，不得不提《零》系列。有别与美式的恐怖游戏，《零》系列是具有纯正日式风味的恐怖游戏。每一部的场景都在是日系古老阴暗建筑里，故事背景则是日本怪谈，敌人为鬼魂、幽灵设定，再加上那逼真而又令人毛骨悚然的背景音效，《零》系列游戏自推出之后就受到很高评介并倍受追捧。几部游戏都在家用机平台上发售，利用家用机的体感特性，使得其恐怖指数再次上升。



《零》系列游戏，以细致的画面，成功地气氛营造，让不少玩家吓得头皮发麻。

Point 1 纯正日式恐怖 挑战心理恐惧的极限

美式恐怖多游戏以血腥暴力为主，日式恐怖游戏讲究的则是心理战。古老阴深的老宅、深山梦境之中、不知从哪里可能随时冒出来的鬼魂妖怪，压抑阴暗的画面，无一不挑战着人的神经。《零》系列的作品舞台几乎都是在深山里的村子或大宅，不然就是在孤岛等地方。由于家用机的独特体感特性，与其说是玩家操纵着角色进行游戏，不如说是玩家就是角色本身，不知道什么时候就会有敌人出现，再搭配背景音乐或有或无的音效，绝对是恐怖十足。



←↓不知何时出现的鬼魂，绝对能让角色和玩家都吓一大跳。

Point 2 射影机啪啪啪除恶灵 不一般的除灵游戏

除灵游戏有不少，除灵的方法也多种多样，符咒、桃木剑、净化水等等在各种动画游戏里都经常能够看到。《零》系列独特的除灵方法是利用道具“射影机”和“胶卷（菲林）”。射影机是故事中日本民俗学家麻生邦彦博士研制的，能够拍摄到"看不见的事物"的特殊照相机。玩家们利用“射影机”和特殊的胶卷“菲林”拍摄鬼魂、幽灵等敌人，并攻击恶灵封印恶灵。射影机在《零》系列游戏里并非只有一台，但只有《零-ZERO-》里的才是完成品，其余各作里的则都是试作品。这种独特的除灵方式，也是《零》系列吸引人的地方之一。



↑→相机里映射出的到底会是什么呢？

Point 3 重女轻男的角色设定 女角色才是大家的爱

一般来说恐怖游戏的主角多为胆小的弱女子。这是因为与大人或男性相比，女性或小孩子在体力和精神方面都更为低也更敏感。《零》系列也不例外，第一作的《零-ZERO-》是由一个小女孩的视角进行，第二作更采用了双主角双胞胎的设定。每一作的主角几乎都是女性或女孩子。虽然偶有男性，但在游戏最后基本都会惨遭不幸，因此有人戏称为这系列游戏“重女轻男”。每一作游戏之间都或多或少有些联系，也能够让人在玩游戏的同时，领略剧情的巧妙。



←↑双生子的设定总会让剧情多了一些宿命的味道。

Chapter 04

日本FTG游戏

FTG 是 Fighting Game 的缩写（也有一说是 Fight Technology Game 的缩写），指格斗类游戏或格斗技术游戏。FTG 类游戏是从 ACT 动作类游戏脱胎分化出来的，由玩家操纵各种角色与电脑或另一玩家所控制的角色进行一对一决斗的游戏。

FTG 类游戏剧情少，最多有个简单的场景和游戏背景描述以及一些战斗舞台，场景、人物等也比较单一，但操作难度较大，主要依靠玩家迅速的判断和微操作取胜，属于高节奏短时效的游戏。对于主机玩家来说，这样的游戏可能缺乏像 RPG、AVG 丰富的剧情，但对于喜欢临场感的玩家来说，FTG 正是他们钟爱的游戏类型。FTG 的流行主要集中于街机，很多 FTG 游戏是在街机上累积了人气后才被玩家们所熟悉。

FTG 算是游戏类型成型比较早的。早期在红白机上有很多初具 FTG 雏形的游戏，其中代表作是《功夫》。《功夫》的许多设定延续到后来，成为很多格斗游戏的标准设定。比如，游戏中首次出现了用方向键（跳，前进，后退）以及“P”（Punch，拳）、“K”（Kick，踢）两个攻击键的经典设定。该游戏推出后，迅速的在市场中获得了成功，但当时，这些游戏仍旧被划为 ACT 或者体育类游戏中。

通常意义上，被大家所认定的 FTG 游戏始祖，是在 1987 年由 CAPCOM 公司开发的《街头霸王》（Street Fighter）。《街头霸王》的出现标志着格斗游戏的正式诞生，这也是很多人将其看做第一款格斗游戏。即使当时《街头霸王》人物粗糙，系统并不完善，但其为今后格斗游戏的发展奠定了一个重要的基础。

不过第一代《街头霸王》在当时仍属于 ACT 动作类游戏，直到 1991 年《街霸 2》问世后，才正式确定了 FTG 为一个独立的游戏类型。许多格斗游戏的基本概念都是由《街霸》确定的，比如必杀技、防御和体力槽。一旦有人使出必杀技，瞬间打倒对手的那种难以名状的愉悦感，正是人们热衷的一个重要原因。后 FTG 类游戏经日本 SNK 公司开发的《侍魂》、《龙虎拳》、《饿狼传说》、《KOF》等游戏不断完善了其系统，最终使 FTG 作为动作游戏中衍生出来的一个分支，成为了一个独立的游戏类型登上了历史的舞台，演变成风靡世界的日本游戏代表游戏类型。到了近来，FTG 甚至摆脱了剧情不足的缺点，如《GGXX》等新生代 FTG 就拥有十分丰富的剧情内容。

随着时代的发展，游戏 3D 化也成为了大势所趋。在这个背景下，1993 年史上第一款 3D 格斗游戏《VR 战士》登场，风靡街机厅。后来建立在《VR 战士》基础上的《铁拳》，改进了很多《VR 战士》的不足之处，为推动 3D FTG 的发展做出了巨大的贡献。近来 3D 格斗游戏代表作为师承于《铁拳》的徒手格斗游戏《生或死》（Dead or Alive）系列以及以 3D 战场和刀剑格斗为卖点的《灵魂能力》（Soul Calibur）系列。



↑《生或死》是TECMO开发制作的大型3D格斗游戏，靓丽的角色与画面为其赢得了“最美格斗游戏”的声誉。

街头霸王系列

『ストリートファイター』

类型：格斗游戏■发行商：CAPCOM ■制作人：冈本吉起、西谷亮、安田朗等人■音乐：下村阳子、阿部功等人■开发商：CAPCOM
或许对于我国的许多玩家来说，街霸系列的人气并不如拳皇系列那么高。但谁也无法否认《街霸 2》开创了 2D 格斗游戏盛世的事实。相较于 KOF 系列个性鲜明的角色和华丽招式，街霸系列则是更为朴素和严谨，两者各有擅长。

作品解说

《街头霸王》系列，一般简称为“街霸”或者 SF。街霸在在台湾被翻译为“快打旋风”，但我们通常所说的“快打旋风”则是指的另一款动作闯关游戏《FINAL FIGHT》系列。街霸最早是由日本 CAPCOM 公司于 1987 年推出的街机机台格斗游戏，其后陆续推出了大量续作。《街头霸王》普遍被认为是双人对打格斗游戏的始祖之一，最近几年也有欧美的真人版电影，可惜被改编得面目全非……早年我国的香港电影中，也经常有 COS 成街霸角色的设定出现。



作为 2D 格斗游戏的开山代表作，街霸系列的素质一直都是极高的。

Point 1 无人不知的《街头霸王 2》引爆街机厅热潮的大作

真正奠定街霸王者之位的是 1991 年推出的《街头霸王 2》。游戏中的人物以上集的隆和肯为主角，而反派则是“警察”维加。游戏中的角色来都充满个性，有独特的必杀技、完整的防御和进攻系统。其中的 8 个角色分别来自不同的国度，玩家可以选择其一，并与分布全球的所有角色一一对战。当所有的角色被打败后，将会逐一挑战四个 Boss，最终 Boss 为维加。时至今日，《街头霸王 2》常常被列入游戏史上最伟大的电子游戏之一。



←《街头霸王 2》的最初版本通常又被称为“8 人街霸”。



→在后来的加强版中，街霸 2 的可选角色追加为 12~16 人。

Point 2 五花八门的改版街霸作品 满屏都是波动拳的升龙版

在最早的“八人街霸”版 SF2 推出后，CAPCOM 又陆续推出了冠军版的“十二人街霸”、新挑战者版的“十六人街霸”等强化版本。此外，还有一些盗版厂商制作了诸如《街霸彩虹版》、《降龙》、《屠龙》、《东方不败版》等改版游戏。这些改版游戏的特色之处是在游戏中可以随意转换角色、以及在空中都能使出必杀技，而且部分只能埋身肉搏攻击角色也可远程攻击。



↑→满屏都是波动拳的改版街霸玩起来非常爽快。

Point 3 经典的街霸 33 与最新作 不断进化的超级格斗家们

《街头霸王 3- 第三度打击》也是人们常说的“街霸 33”，凭借良好的系统和平衡性，时至今日仍然是众多格斗爱好者的常规比赛项目。《街头霸王 4》是系列最新作，承袭系列作传统的 2D 玩法，并采用了最新的 3D 绘图技术，以更华丽的方式重现了原作独特的 2D 绘图风格。操作与系统方面完美重现包括波动拳、升龙拳、龙卷旋风脚在内的必杀技、连续技、取消技、超必杀技等技巧。街霸 4 提供连线对战、语音交谈与成就等多人在线功能。

→由于当身技的加入，街霸 33 对玩家的判定要求大增。



←在最新的街霸 4 中，画面和角色都全部被 3D 化了。



拳皇系列

『ザ・キング・オブ・ファイターズ』

类型：格斗游戏■发型商：SNK ■制作人：秦泉寺■又名：格斗之王

1994 年推出的 2D 格斗游戏《拳皇》以其简单的操作方式、华丽的连续格斗，迅速在玩家心中树立了不可动摇的位置。《拳皇 97》被大家公认为最为经典的一代——这一代招式容易实现人物绘制精细动作流畅，还可以调出很多隐藏人物，而《拳皇 98》则被认为是平衡性最好的一作。

作品解说

《拳皇》之所以是 FTG 历史一个无法超越的巅峰，是因为它将之前格斗游戏的精华都集合在了一起。在可用人物方面，《拳皇》不但集合了《饿狼传说》、《龙虎之拳》等经典格斗游戏人物，就连《超能力战士》、《怒》等历代游戏人物均有出现，加上原创的主人公，使得游戏的受众一下子扩大了好多。在系统方面，则集合了储气、闪避、放气功、对空技以及超必杀等经典要素，并且改良了这些在原来的游戏中表现不足的地方，并将之化为自己的大放异彩的卖点。



格斗明星们结合成强大的队伍进行对战，是《拳皇》系列的最大卖点。

Point 1 风靡全球的日系格斗

《拳皇》有多受欢迎？看看全世界人民至今对《拳皇》的热衷都知道了。作为一款诞生自 1994 年的游戏，至今已经过去了 20 年，仍旧有众多游戏迷们对它念念不忘，足以可见这个游戏的成功。全世界不仅每年有很多地方会专门举办《拳皇》的格斗比赛，由来自世界各地的格斗游戏选手同台竞技。每年世界各地的动漫展上，一定都能找到大批《拳皇》的 Coser。



↑→游戏中的场景与角色都非常出色。

Point 2 大受好评的组队系统

《拳皇》整合改良了许多当时最优秀的游戏，可谓是集大成之作。但它并不是站在巨人肩膀上看世界，独创的组队系统后来成为格斗游戏史上一个无法抹去的丰碑。组队系统不仅和游戏剧情紧密结合，合情合理，而且大幅度提升了格斗战术的可能性。对战中你不仅可以自行安排出场队友以应付不同的对手，还可以使用队友援护来制造优势或者摆脱不利状态，集气状态还会影响下一位出场的队友。



Point 3 集各家所长的魅力角色合集

富有魅力的格斗角色永远是 FTG 的核心卖点，当年《街霸》风靡街机厅时，就连不玩游戏的人也知道风魔小次郎，会念几句“升龙拳”的日语，可见让人印象深刻的格斗角色是多么重。《拳皇》也是如此，说起拳皇的角色很多非格斗游戏迷们都能如数家珍：草薙京和八神庵自不用说，许多从其它游戏中的经典角色也一并被大家熟知：来自《饿狼传说》不知火舞、《超能力传说》的麻宫雅典娜等等。



Point 4 隐藏的剧情和日本神话梗

隐藏在《拳皇》系列各个细节中的主线剧情也是十分精彩，而取自日本神话梗的设定也经常让玩家津津乐道。《拳皇》中的主要角色三个：草薙京，八神庵和神乐千鹤。其实分别对应的是日本神话的三神器：神剑草薙剑，八咫镜和八尺琼勾玉。而故事主线的 BOSS——大蛇一族，则是日本神话有名的怪物八岐大蛇。《拳皇》的主线就是以三神器这中心的格斗家和与大蛇一族展开斗争的故事。



罪恶装备系列

『ギルティギア』

类型：格斗游戏■发型商：SAMMY/Arc System Works ■制作人：石渡太辅■又名：罪恶工具 / 圣骑士之战

罪恶装备的原名是英语的 Guilty Gears，是新时代街机 SAMMY 上最闻名的格斗游戏。该系列的画面、系统、人物设计均大受好评，游戏由日本 Arc System Works 设计，系列每一作也在不断完善。第一作于 1998 年 5 月 14 日发布，由本社 Arc System Works，后续作品的发行商为 Sammy。2005 年 10 月，Sammy 并购 SEGA 后将与游戏发行相关的事业转移到 SEGA 旗下，之后发行商改为 SEGA，直到 2011 年 5 月 26 日被 Arc 拿回版权。

作品解说

进入 21 世纪没几年，SNK 在掌机兴起、街机没落后，面临巨大的赤字后破产，《拳皇》系列就此没落。此时，后起之秀，SAMMY 的《罪恶装备》系列，以精美的画面和良好的手感打开了一片新天地。《罪恶装备》系列一直称为最豪华的 2D 游戏，游戏的画面可以用极度精美来形容，游戏优秀的操作感也相较之下比其它格斗游戏都要出色不少，尤其是连续技和空中连段的打击感。再加上精彩的剧情和魅力值满点的人物，《罪恶装备》迅速在 3D 格斗横行的世界站稳了自己的脚跟。



《罪恶装备》系列无论是画面、系统、人物设计均大受好评。

Point 1 人物设计时髦值满满

《罪恶装备》第一次登录街机，其设计精美的人物便吸引了许多爱好者，移植到次世代平台后，注重视觉设计的家用主机玩家也十分喜爱游戏里各种强眼的角色。在精彩的剧情之下，各色人物的个性表现得更是淋漓尽致。除了个性鲜明，沉默粗暴和认真正义形成对比的两位男主角，配角里更有“这么可爱绝对是男孩子”的伪娘、背着大吉它的女王、有口癖的中国娘等时髦要素，还有吸血鬼、死灵、机器人等设计概念跨度很大的各种角色。



←↓各种时髦值爆表的角色。

Point 2 打破格斗剧情薄弱的框架

《罪恶装备》系列的故事背景设定非常有趣：21 世纪，科学被更加便利、高效的“法力”取代，然而人与人、国与国之间利用法力进行的乱战愈演愈烈。终于，人类创造了能够使用魔法的生物兵器“GEAR”。某个先进国家企图用 GEAR 称霸世界，然而 GEAR 在它们的首领“JUSTICE”率领下发起了反人类的战争。人类迅速结成了“圣骑士团”，人类与 GEAR 的百年“圣战”开始。22 世纪，圣战以人类的胜利告终，GEAR 停止了活动。然而，新一轮的战争又在酝酿之中……除了主线很抢眼之外，人物的个性，阵营的转变，各自的过去，都是组成《罪恶装备》史诗剧情的重要要素。

Point 3 不同于大招杀的连招派格斗

如果习惯了《拳皇》战斗方式的人，可能上手《GGXX》会有所不适应。虽然《GGXX》也有气槽和必杀设定，但条件比较苛刻，杀伤力也不如《拳皇》，大部分时候，必杀并不必须的，一般是靠各种连技和空中连击取得胜利，被玩家称为“深奥有趣的格斗系统”。这样的格斗方式不仅锻炼了玩家对格斗游戏的理解，也让游戏的平衡性更趋于完美。



←精美的画面加上连招的炫酷，大大增加了游戏可玩性。

Point 4 剧情、音乐和设计三位一体 制作人很懂

说起《罪恶装备》系列就不得不提及他的制作人石渡太辅。他从学校毕业后进入几乎全是年轻人的小公司 Arc System Works 后，在其年仅 33 岁之时，他就一人担当了《罪恶装备》角色设定、插画、作曲、配音、总制作人、剧本等重要角色，亲手打造了新时代的 2D 格斗经典《罪恶装备》。无论是角色、剧情的设计还是对格斗系统的深刻认识，我们都能看出，这是一个非常懂行，又能将个人特色运动到游戏中的全能人才。

Chapter 05 日本SPG游戏

SPG即SPORTS GAME，体育游戏的缩写。这个分类的游戏比较多。顾名思义就是以进行体育活动作为中心的游戏。此类游戏内容包括各种体育活动，例如雪上运动、篮球、高尔夫球等，其中以足球等具策略性的运动较为热门。

FC上较早的SPG游戏应该是83年于红白机上发售的《棒球》（Baseball）和《网球》（Tennis）。现在看来这两个画面确实简陋的不行，色彩单一的背景，也没有任何打击感之类的互动，对于球的模拟也就几种路数。但就当时而言，能在虚拟世界进行体育竞技，这本身就是一件非常新鲜的事物，这两个FC上的SPG游戏鼻祥给以后的SPG游戏发展奠定了基础。



↑《热血硬派》是热血系列在FC上的第一部作品，没有采用Q版的形象，但是画面已经将他们的特点表现了出来。

86年《热血硬派》的发售为SPG游戏开创了一个全新的时代。之后，制作公司Technos将之衍生为“热血”系列的SPG游戏，其中比较著名的有《热血足球》、《热血躲避球》、《热血篮球》、《热血冰上曲棍球》，等等。热血系列的SPG一经上市，当即席卷了游戏市场，Technos将体育竞技和恶搞完美结合，深深地抓住了玩家的心。从该系列的作品数量之多就可以想象当时它当时的受欢迎程度。

之后，94年KONAMI的《完美十一人》（Perfect Eleven）横空出世，一下子将SPG的境界提到了新的高度，它也是后来占据SPG半边天的《胜利十一人》（Winning Eleven）系列的雏形。游戏不仅画面出色，而且系统的平衡度也几近完美。

紧接着《完美十一人》出现的《胜利十一人》系列如今好比SPG的代言人，它的出现令球迷玩家疯狂，不仅促进了PS和PS2主机的热销，更是奠定了游戏界SPG游戏的地位。有很多人完美用称赞《胜利十一人》也不算过分，其高度的模拟性和真实性，让游戏里的一些战术能够应用现实的比赛当中去。

还有许多SPG走的非模拟写实性路线，而是亮丽休闲路线，SCEJ的《大众》系列体育游戏就是其中家喻户晓的代表。可爱的人物，漂亮的球场，出色的系统，容易上手的亲民性——这是《大众》体育游戏的一贯特色。同时，合适多人游戏的《大众》系列所营造出来的气氛轻松活泼，也使其成为老少皆宜的体育游戏。

《大众》系列最经典的自然要数2000年发售的《大众高尔夫》。这款游戏登陆PS2后，色彩鲜艳的画面吸引了不少眼球，很多玩家因为各种原因无法去高尔夫球场拿起球杆体验这种高雅的体育运动的时候，这个游戏的出现弥补了大多数人的遗憾，简易的操作让这款游戏拿的起放的下，以最纯粹的方式体现了体育游戏的本质。

日本经典 SPG 游戏鉴赏

胜利十一人系列

『ウイニングイレブン』

类型：体育竞技■发行商：KONAMI ■制作人：高冢新吾■欧版名称：Pro Evolution Soccer ■开发商：KONAMI

如果要问全球第一运动是什么？答案毫无疑问就是足球了。有着如此广阔的“群众基础”，足球游戏自然也一直是体育竞技类游戏中的热门对象了。由日本 KONAMI 公司开发的《胜利十一人》（实况）系列，绝对是其中的佼佼者。

作品解说

《胜利 11 人（Winning Eleven）》通常也被我国的玩家们称为“实况足球”，它最先由日本 Konami 公司在索尼游戏机 PlayStation 上发布，迄今已经有十多年的历史。《实况足球》是世界上发行量最大、游戏玩家最多、，影响力最广的一款足球模拟操作游戏。据统计，法国 2006 年度文化商品营业额中《实况足球》排名第二。在欧洲很多国家地区有专门的实况玩家社区，每年一度在新版实况游戏发布前都会进行全欧洲的游戏比赛。我国也曾经有许多大规模的实况足球比赛。



《实况足球》曾经在我国拥有极高的人气，各种比赛接连不断。

Point 1 《实况足球》系列的诞生 以真实性为目标的作品

1995 年 7 月 21 日，首款《J 联盟实况胜利十一人》发卖，也标志着《实况足球》真正诞生。本作在两个方面为以后的实况》系列打下了基础：其一是 3D 建模，本作首次引入了 3D 去建模，使整个游戏看起来与现实更加接近；其二就是整体比赛框架，由于足球游戏讲究的是节奏，KONAMI 当时非常明智地选择了一种展现真实足球的表现手法来制作这样的一款足球游戏，这也奠定了本系列之后的成功的基础。



← WE 在比赛节奏方面与紧张真实的足球比赛非常相似。

→ 3D 建模的系列特色被保留下来并得到了不断发展和进化。

Point 2 成为国内包机房的标配 WE 系列最辉煌的时代

1998 年发售的实况 3 是绝大多数中国实况玩家真正开始接触 WE 的一作。本作除了大幅提高游戏画质，还在游戏的人物动作流畅性上下了不小的功夫，在球员的数值上更加细化，因此与现实的距离也越拉越进。玩家之间的对战不在是仅仅考验一对一的技巧，并且还需要考验玩家的技战术水平。1999 年发售的实况 4 在丰富球员资料的基础上，颠覆了以前的灵活的控球方式，进攻节奏减慢了许多，但随后就获得大量玩家的认可，甚至有一段时间国内包机房里绝大多数人都在玩实况。



↑ → 实况系列曾经是国内包机房内的重要存在。

Point 3 实况盛极而衰，FIFA 崛起 足球游戏的风水轮流

WE 在每一作中都会不断加入新的系统：例如 WE7 着重强化的是个人盘带系统，以及 R2 拉球、急停踩球等进攻动作性能的加强。球员模型更加细致，长发球员的头发会随着球员动作而摆动，进攻有利原则、担架、绷带等这样的细节在游戏中经常可以见到，处处体现了 KCET 对于真实环境的再现渴望。但是近几年来，WE 系列人气开始明显下降，而 EA 的 FIFA 系列则取而代之成为当下人气最高的足球游戏。曾经的实况热潮，不知何时再能袭来？



↓对真实性的追求，一直是实况系列的最大目标。

↑国足队员们在 WE 系列中的数值不能过高期待。

Chapter 06 日本RAC游戏

RAC即Racing Game，也就是赛车类游戏的缩写。不同于单纯的SPG游戏，赛车作为世界上最顶级也是最刺激的运动之一，在游戏平台上自然有着和其它SPG游戏完全不同的发展方向。对于游戏机硬件的高度要求、对速度的极限体验和对真实赛车模拟是RAC类游戏不同于其它SPG的要素。

赛车是世界上的顶级运动，它使人们充满对速度的渴望，然而这项运动的费用和危险都是高得惊人，以致令绝大多数爱好者望尘莫及。大多数人只能借助电视机等媒体，想象揣摩着车手究竟是如何驾驶赛车。不过电子游戏的诞生推出了更好的体验方式，RAC游戏一开始就是抱着不同的目标诞生的，除了娱乐性之外，RAC还有更多其它的东西在里面。



↑《极品飞车》一直试图在爽快的赛车比赛和车辆的拟真上找到平衡点，在世界车迷心目中有着不可替代的地位。

对于刚刚诞生的电脑赛车游戏来说，这是一个相对幼稚的历史时期，落后的电脑硬件，完全不足以营造出逼真的视听效果和驾驶感觉。然而，RAC游戏的精华——速度和超越，却能通过简单的数据和画面呈现出来。一些富有远见的游戏软件公司已经从赛车游戏中看到巨大的潜力，开始尝试最早的赛车游戏。

最早在红白机上出现的赛车游戏就有好几种，而这几种也是现在RAC游戏的雏形。由街机移植红白机上的《火箭车》（Street fighter），《F1赛车》（F1-Race）以及《摩托车手》（Excite Bikes）是三个RAC的代表作。《火箭车》采用的是公路竞赛的俯视视角，游戏首次采用了燃料和奖励的概念。《F1赛车》用的则是第一人称视角，这个类型的视角也是后来大部分RAC游戏的模式。《摩托车手》是罕见的以摩托车竞速为题材的横板游戏，这个类型在后来的RAC游戏中比较少见。

之后，1985年到1995年，对于刚刚诞生的电脑赛车游戏来说，这是一个相对幼稚的历史时期，落后的电脑硬件还不足以使程序员营造出逼真的视听效果和驾驶感觉。然而，一些富有远见的游戏软件公司已着手研究赛车模拟技术，这些公司除了日系公司外还包括如EA这样的大厂牌。

90年代后期随着电脑技术的突飞猛进和PS的问世，赛车游戏进入高速发展时期。优秀的电脑赛车游戏得到了国际汽联的授权，名正言顺地将赛车运动纳入赛车游戏的永恒主题，游戏媒体和汽车媒体的宣传报更是道进一步提高了大众对赛车游戏的兴趣。

进入21世纪，赛车游戏也进入到一个新的历史时期。各种赛车的模拟程序引擎和对画质的不断追求使得赛车游戏的手感和画面又上升到了新的高度，互联网的普及也加速了赛车游戏的知名度和联机对战的乐趣。其中以EA的《极品飞车》和SCE的《GT赛车》最为著名。

日本经典 RAC 游戏鉴赏

GT 赛车系列

『グランツーリスモ』

类型：RAC ■发行商：SCE（索尼电脑娱乐）■制作人：内山一典■别名：跑车浪漫旅

GT 赛车是世界最好的赛车游戏之一。它始创于 1997 年，此由 POLYPHONY DIGITAL 开发，SCE 发行。这款式游戏无论从游戏画面还是驾驶赛道来说都达到了当时机能的最高水准，赛车数量、真实感、操作系统都做得十分完善。《GT 赛车》系列到目前为止一共推出了 5 款正式作品，2 款序章作品，1 款概念作品和一款掌机作品。

作品解说

其制作人内山一典，既是 POLYPHONY DIGITAL 的总裁，也是 SCE 的副总裁。因为他有当过职业赛手车的经验，所以他对完美的驾驶体验的要求一直相当苛刻。《GT 赛车》系列的许多游戏数据的运算都是严格建立在空气动力学和物理学而来，车的数据（车重，引擎等）也是建立在真实的数据上。内山在制作游戏时，要求每一个参与游戏设计的人员都亲自驾驭游戏里的车并给出反馈。《GT 赛车》之所以被称为最好的赛车游戏之一，这跟制作人员对于极限真实的追求是分不开。



画面，操作驾驶时的赛道，赛车数量，真实感，系统全部做到尽量完善。

Point 1 多款炫酷名车大合集

《GT 赛车》得到了法拉利，兰博基尼，奔驰，宝马，丰田，本田等数十家世界知名汽车制造商，HKS，KW，Nismo，Yokohama 等汽车零配件制造商以及 WRC，纳斯卡，Super GT，勒芒等专业汽车赛事的授权，收录了超过 50 条赛道，超过 1000 款车型，可谓“汽车博物馆”。并且游戏中的每一辆车的外观、发动机声音、性能都完全根据从真车采集的数据制作，体现了每一辆车的细节差异。豪华的赛车阵容不仅吸引了大量游戏迷，也吸引了众多车迷。



←↓《GT》系列游戏给玩家们带来最直接的感受就是“真实”二字。

Point 2 更高的性能追求推动技术进步

很多人可能没有想到，无论是在 PC 还是主机上，其实对机子性能要求最高的不是 RPG 和 ACT 里豪华的场景，而是 RAC 游戏。现实中的巅峰速度反映到了游戏中，同样的高速运行需要性能极高的 CPU 和显卡。以《GT 赛车》一直致力于在有限的运行环境中，创造出最佳的画面和游戏体验，而由此开发出来的各种技术一直变相推动着 PC 和主机游戏的进步。



→对现实感的追求也是《GT 赛车》让人着迷的一大特色。

Point 3 注重赛车体验的全能系统

从最早一部《GT 赛车》问世最新即将出炉的《GT 赛车 6》，整个游戏的系统都致力于打造极致的赛车体验和独属于赛车游戏的乐趣。概括来说，《GT 赛车》中会有世界地图、车库、交换车辆、音乐商店、洗车、竞标赛驾照等诸多与现实生活非常贴近的系统和细节；在网络联机对战方面，游戏不仅文本与语音聊天，还支持在线照相册和在线回放，并且能上传 YouTube 的功能。



Point 4 惊人的全球销量

作为一款主机为主平台的游戏，《GT 赛车》的销量是很多其它游戏所无法比拟的。《GT 赛车》几乎 每作都达到了千万级销量，至今已经累积卖出了 7000 多万份。在同类游戏中，能与之一较高下的大概只有欧美的《极品飞车》。这充分体现了这款游戏无论是作为一个游戏本身还是作为一个赛车游戏都是相当成功的。



←该系列全球已经售出了超过 7000 万套。

SLG 为策
最主要的游戏
一个需要制定
制、管理和使
抗敌人或者达

一开始，
早在中古世纪
策略游戏的
一种规则对
的多种多样
现代电子策
只不过是更
地下城》系
策略游戏的一



↑《龙与地下城
里・吉盖克斯（

如今，
义。只要玩
得胜利，即
大多数益智
戏，所包含
策略游戏都
心理战、机

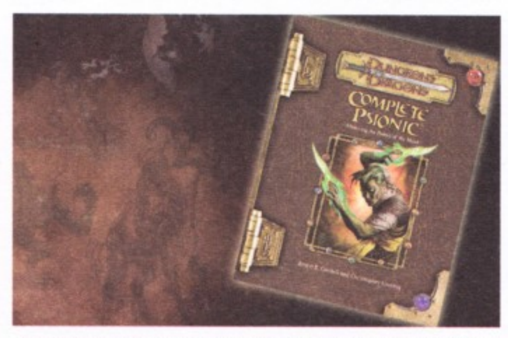
策略游戏
即时策略游
略游戏和回
时策略游戏



日本SLG游戏

SLG为策略游戏（Strategy Game）的缩写，是最主要的游戏类型的一种。这类游戏提供给玩家一个需要制定战略决策的环境，允许玩家自由控制、管理和使用游戏中的人物、利用事物，来对抗敌人或者达到游戏所要求的目标。

一开始，策略游戏并不是一种电子游戏类型。早在中古世纪，中国象棋、围棋、国际象棋就是策略游戏的雏形了。玩家利用棋盘上的棋子，以一种规则对对方进行攻击。这和电子游戏中拥有的多种多样的角色、复杂的游戏规则是一样的。现代电子策略游戏，和早期策略游戏同根同源，只不过是更复杂、更有趣了。我们熟知的《龙与地下城》系列，也就是RPG最早的起源，也算是策略游戏的一种。



↑《龙与地下城》是在1974年由一保险公司推销员加里·吉盖克斯（Gary Gygax）在威斯康星州发明的。

如今，策略游戏本身仍旧具有非常广泛的含义。只要玩家运用大脑，完成游戏所给的目标获得胜利，即可算作策略游戏。按这个标准来看，大多数益智游戏都是策略游，但真正好的策略游戏，所包含的“策略”一般都较为复杂。每一款策略游戏都不单单是为了“益智”，战术分部、心理战、机会利用都是策略游戏注重表现的。

策略游戏按游戏形式分为即时策略游戏，半即时策略游戏以及回合制策略游戏，通常即时策略游戏和回合制策略游戏比较多见。纯粹的半即时策略游戏较少见，只在一些比较特殊的欧美RPG里才有，而即时策略游戏也多以欧美对战游戏为主，比如《星际争霸》（这类游戏也被称为RTS，Real-Time Strategy Game）。比较接近SLG本源的还要算是回合制策略游戏。

如今大部分策略游戏会和很多游戏相合，比如和恋爱文字AVG相结合，就成了养成类游戏，比如《心跳回忆》、《美少女梦工厂》系列；和RPG相结合就成为了SRPG，比如之前介绍的《火焰炎章》系列以及《超级机器人大战》系列。很多纯粹的经营游戏也可以被归为SLG里，比如《牧场物语》系列、《炼金工房》系列等。

除却以上成份混杂的SLG游戏和非回合制SLG游戏，正统的回合制SLG游戏有一个非常重要的共有准则——就是探索、扩张、开发和消灭（Explore、Expand、Exploit、Exterminate）的简称。目前公认的达到这个标准的最完美的游戏是欧美的《英雄无敌》系列，而日系最接近这个标准的是KOEI（光荣）出品的《三国志》系列。

近来，受游戏快餐化的影响，传统复杂的SLG游戏如《三国志》需要耗费大量的时间脑力已经渐渐没落，再无当年风光。要怎么适应新时代的变革，也只有看游戏制作公司能不能与时俱进，给出新思路和新点子了。



↑《星际争霸》是美国暴雪娱乐制作发行的一款著名即时战略游戏。作品于1998年3月31日正式发行。

日本经典 SLG 游戏鉴赏

三国志系列

『三國志』

类型：策略模拟■发行商：KOEI TECMO ■制作人：シブサワ コウ、北见健■美工：生頼范义、长野刚■音乐：菅野よう子、栗山和树、池赖广、大冢正子等■开发商：KOEI TECMO 对于许多的中国玩家来说，其实都希望能够玩到更具我们本土特色的东西——虽然国内的许多厂商太不争气，但日本厂商中却有能把三国、水浒这些我们耳熟能详的作品制作成优秀游戏的例子。其中，以光荣的《三国志》系列最为有名。

作品解说

对于三国和水浒的喜爱，不仅仅局限于我们中国人，在日本人中也有着许许多多的三国爱好者。日本游戏厂商光荣（KOEI）旗下的《三国志》系列，就是根据我国的三国历史所改编而成的策略模拟游戏。自 1985 年《三国志 I》推出以来，至 2012 年为止已经被制作出了 12 代的作品。每一代皆有独特创作的游戏进行方式及特色，深受我国以及日本等地的玩家们的喜爱，堪称是以古代东亚地区为背景的电脑游戏中，最具影响力的游戏之一。



众多的城池和熟悉的武将角色，是中国玩家们最大的动力所在。

Point 2 其他厂商的三国志游戏 就算是张飞也能成高智商

在众多同类游戏中，毫无疑问以光荣的《三国志》系列最为出名。其实，光荣旗下还有另一个三国题材的作品，那就是“真三国无双”系列。无双系列并不是策略模拟，而是割草式的动作游戏，追求的就是“一骑当千”的爽快感！ NAMCO 早年也推出过三国志系列的模拟游戏，其中以 FC 上的“中原之霸者”最为著名。该作最有趣的一点就是可以让武将通过读书来提升智力，所以张飞、吕布这些人在好好学习后也都变成了文武全才。此外，我国前导公司当年制作的《官渡之战》也很不错。



↑只要肯念书，张飞也能变成高智商将领。

Point 1 《三国志 12》的系统变革 有好评也有争议的历代

在《三国志 11》推出 6 年后发行的《三国志 12》，系统上与前一代有很大不同。首先游戏舍弃了大地图系统，改采切换画面。战斗也是分隔画面，而不是大地图战斗形式。此外，12 代增加了“秘策”，并且增加了部分武将的特殊技能，如吕布的“人中吕布”、曹操的“魏武之强”及关羽的“千里行”等。在人物造型上，可以看出线条更加细腻，但和 11 相比没有太大改变。本作中不能进行军粮交易，是模拟游戏系列中少见的。



←并不是每一代游戏都会受到欢迎，5 代就备受争议。

→《三国志 11》是近期系列作品中人气比较高的，玩者众多。

Point 3 光荣的《信长之野望》系列 在日本国土上的战国游戏

如果说三国是日本厂商最热爱的中国背景策略游戏题材的话，那么回到日本，他们最热衷的题材自然就是豪杰并出的战国时代了。光荣除了《三国志》系列外，还有另外以日本战国为背景的策略模拟游戏——《信长之野望》系列。该作自 1983 年推出以来，已推出了 13 代产品，目的是消灭其他大名势力，统一日本的整片地域。事实上，光荣会经常在《三国志》中尝试推出一些新系统，如果玩家反响好的话再将这一系统应用到《信长之野望》的新作之中。



↓日本的战国时代实际上比中国的三国时代还要乱得多。

↑在信长野望中，玩家扮演的是割据一方的大名。

Chapter 08 日本MUSIC游戏

音乐游戏（Music Game 或 Rhythm Game），是指通过按键，键盘发出相应的音效的一类游戏。游戏中，不断出现的各种按键合成一首歌曲，类似于奏乐。这类游戏主要考的是人对节奏的把握，以及手指的反应和眼力。国内习惯将之称为音游。

音乐游戏的规则大多为：玩家配合音乐与节奏做出动作（依画面指示按钮、踏舞步、操作模仿乐器的控制器等）来进行游戏。通常玩家做出的动作与节奏吻合即可增加得分，相反情况下则会扣分，部分作品甚至会因为失误过多而强制结束游戏。此外某些游戏会要求一定的得分，若无法达成则会结束游戏。这类游戏主要考的是玩家对节奏的把握，以及手指的反应和眼力。

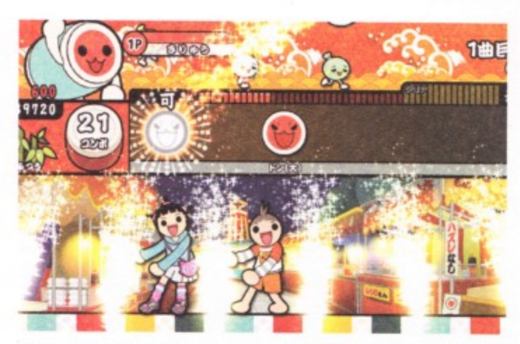


↑图为玩家在玩街机版《初音未来·歌姬计划》。

音乐游戏最早的发展平台是在街机，现在街机厅中还能看到许多经典的音乐游戏。我们耳熟能详的跳舞机就是从街机发展而来，最早的版本是KONAMI 的劲舞革命（Dance Super Revolution）。后来在街机厅看到的多为国产山寨。这类游戏除了对音乐熟悉程度有比较高的要求外，对身体的协调性也是有一定的要求。有一些对身体没有要求的纯粹街机音乐游戏中比较有名的有 Namco Bandai 的《太鼓达人》、Konami 的《乐动魔方》等。

硬要说 PC 平台上也算是音乐游戏的发展平台之一，因为对硬件要求不高，有时候仅用键盘输入就能体验游戏的乐趣，比如国内早选红过一阵的《劲舞团》。

随着游戏的不断发展，音乐游戏也开始散发



↑《太鼓达人》需要玩家配合屏幕上流动的音符，以日本传统乐器"太鼓"为媒介，打出正确的节奏。

式的发展起来，并不仅仅局限于最早的按键演奏这种游戏模式了。音乐游戏开始被融入各种其他种类游戏的要素，例如 PSP 上的《战鼓啪嗒砰》，GBA 上的《节奏天国》、《应援团》等，都是打破传统的创新音乐游戏。而同画面、人物、舞蹈等其它结合起来的音乐游戏更是后来居上的，主要集中在次世代主机和新生代掌机上，代表是《初音未来·歌姬计划》等，而比较少在非音乐要素上下功夫的传统派，则以《太鼓达人》为代表。

掌机更是将音乐游戏的优势发挥到了极致。掌机的好处便是拿得起，放得下，随时拿随时玩，只要你有几分钟的空闲，来一首曲子的完全没有问题。不会有像其它游戏一局没打完却找不到存盘点的尴尬。音乐游戏玩起来没有太大压力，抱着纯粹欣赏曲子的心情去听也没有问题。当然有追求的音游玩家，可以尝试高难度的游戏等级。

不过，无论如何创新，音乐游戏都离不开音乐的两大要素：旋律与节拍。只有好听的音乐和让人愉悦的节奏才是音乐游戏的最根本。

初音未来系列

『初音ミク -Project DIVA-』

类型：Music ■发行商：SEGA ■制作人：林诚司

初音未来是日本当红的虚拟歌手，因为其清新可爱的形象而吸引了大量 Fans。《初音未来·歌姬计划》是由 SEGA 发行的一款以初音未来为主角的音乐节奏游戏。在 PSP 上除了有《初音未来·歌姬计划》外，还有《2nd》以及《Extend》，PSV 上则有《初音未来：歌姬计划 F》和《F2》。另外这个系列还有 PS3 版和街机版。

作品解说

总的来说，《初音未来》游戏与其他音乐节奏游戏的玩法基本一致，只要玩家看准时机按下对应的按键，就能轻松游戏。卖点在于游戏里的选曲可都是 Vocaloid 家的各种神曲再录加新曲，一般来说入选的都是 NICONICO 百万点击量以上的作品。对于熟悉 Vocaloid 的玩家来说，游戏就像是重看官方录制的动画 MV 一样，而对于新玩家来说，游戏是个非常好的 Vocaloid 入门音乐精选。



初音未来已经成为了今年来最活跃的虚拟偶像和最强音乐游戏代言人。

Point 1 Vocaloid 角色齐上阵

Vocaloid 的卖点除了歌，当然就是各有魅力的几位歌姬和歌王子，游戏中有六位 Vocaloid 家成员可以使用，初音**ミク**、镜音**リン・レン**、巡音**ルカ**、KAITO、MEIKO 六位 Vocaloid 家的歌手。在游戏中，达到一定条件就可以使用鉴赏模式，可以使用各种背景来为你喜爱的成员照相摄影，也可以更换服装并做出自己喜欢的姿势来摄影。到了 F1 和 F2 还新增加了 AR live 模式，可以把相应歌曲的角色拿出来看全息演唱会。



→在这个游戏中，V 家的大人气角色都有登场哦！

Point 2 换装系统爱不释手

换装系统为本游戏的卖点之一，为了配合给大家喜欢的角色穿上可爱的衣服，游戏提供了在游戏下通过特殊条件就可以的到新服装的模式。条件可能不只有一项，也准备着需要达成严苛的条件才能得到的服装。提换服装后将会反映在各模式上面。对于有收集癖以及是 V 家控们的玩家来说，不收集全歌姬歌王子们的衣服是不会罢手的。



→换装系统可以让大家喜欢的角色大玩各种 Cosplay ！

Point 3 与喜爱的 V 家角色随心互动

为了让玩家更投入，能和自己喜欢的角色互动，制作组特意开发了房间系统。房间系统中包括到达一定条件会有事件的触发的 EVENT 系统，某些道具和装饰品入手需要靠角色的好感度系统等。房间还能够布置，布置用的道具可以在游戏当中取得，角色们也会因为房间的摆设不同而有不同的动作。



Point 4 自主编辑模式，增加新挑战

这是非常有特色的游戏模式。玩家能够自己制作节奏游戏的内容，选定相应乐曲自己来编辑谱面、场景、人物动作等等，然后放到网上让大家来玩，也可以用喜欢的服装来制作动感 PV。背景舞台、舞蹈动作、目标配置、表情、摄影机方向等都可以自由设定，还能利用 MSD 记忆卡中的 MP3 来制作，而且这个系统制作公司还在进一步完美中。



←房间的摆设和道具是可以由玩家自己布置的哟。

太鼓达人系列

『太鼓の達人』

类型：Music ■ 发行商：Namco Bandai ■制作人：薮下达久

《太鼓达人》是一款非常流行的经典音乐游戏，无论是在街机上，还是掌机上，还是其它家用平台上，几乎所有主流机种，都能看到这款游戏的身影，最近这款游戏还登录了安卓平台。《太鼓达人》不但适合年轻人玩，就算是成年人甚至是小孩都非常适合，玩法简单，想要精通却难。

作品解说

脱胎自真实的日本传统民间乐曲太鼓，谱面的编写很多请了太鼓专家参与。从要素上来说，《太鼓达人》其实相当简单，它之所以能吸引这么多玩家，多亏了太鼓这个乐器本身的魅力，和游戏谱面的用心编写。用心玩下去，你才会发现，无论是简单还是超高难度，《太鼓达人》每首歌的谱面编写都是非常漂亮，非常能体现太鼓这样传统乐器的精髓的。当你将一首熟悉的曲子，用鼓棒敲下去的爽快节奏感，是其它音乐游戏所无法比拟的。



《太鼓达人》是一款非常流行和出色的音乐游戏，在哪都能看到这款游戏的身影。

Point 1 从古典名曲到流行歌曲全收纳

说到《太鼓达人》的选曲之全范围之广，大概是其它音乐游戏所望尘莫及的。从日本本土的民乐还是真正的太鼓经典曲到，从世界名曲到怀旧民歌，从流行音乐到ACG歌曲，除了一些非常冷门的音乐典型没有收录外，你能从《太鼓达人》里面找到。之所以没有都选ACG歌曲，可能是考虑到因为《太鼓达人》系列在低年龄向中也十分受欢迎，所以为了普及更多的优秀音乐，才做的选曲考虑。不过那个古典乐和乐曲，用太鼓打出来后，也是另有一番特别风味。



→《太鼓达人》的选曲覆盖面非常广。

Point 2 明丽俏皮的画面风格

《太鼓达人》系列作为一个全年龄向的游戏，没有美少女美少年，也没有炫酷的各种设计，所采用的是都是明丽俏皮又简单的绘画风格。为了让小孩子也能接受所设计出的面向全年龄的可爱画风，同时又不会让成年玩家感到无趣的明快设定。《太鼓达人》谱面所配的动画也十分有特色。在单人游戏时屏幕下方会出现伴舞的人，个别歌曲中伴舞的角色会发生改变，但大部分和歌曲的主题是一致的。比如：如果所选歌曲是初音ミク的曲子，那么画面的主题就会变成Vocaloid主题，还时不时会有萌死人的彩蛋。虽然大部分时间玩家都忙着看谱面不会注意这些小细节，但偶尔也会发生为了看可爱的谱面而打错的情况。



→明快而又热闹的色调是《太鼓达人》受欢迎的一大原因。

Point 3 鬼畜级难度挑战

作为一款休闲游戏，《太鼓达人》无疑已经非常出色了，无论是选曲还是编排走的都是简洁但上乘的路线，系统也十分友好，初级玩家也能轻松上手。但《太鼓达人》无论是街机还是其它平台，最精华的部分应该是高难度的可怕谱面。《太鼓达人》的难度除了曲子本身有1~10星的难度外，游戏自身还有四个难度设定，分别是梅、竹、松、鬼，还有个叫里谱面的可怕模式，满足一定条件就能开启。虽然游戏并不要求第一击鼓都精准也能过关，但很多高手就是喜欢追求鬼难度下里谱面的全combo（每一个都正好踩在最合适的点）。街机版还会留下当前难度的分数排名，也有不少“太鼓达人”会冲着刷排名而去。



→超强的挑战性和优秀的手感是本作流行的重要原因。

Chapter 09

日本PUZ游戏

PUZ为Puzzle Game，解迷游戏的缩写，也有称之解谜冒险游戏（Puzzle Adventure）。该类别的解谜游戏集中于探索未知、解决谜题等情节化和探索性的互动，强调故事线索的发掘，主要考验玩家的观察力和分析能力。解谜游戏的情节一般较为华丽，画面各有特色，难度有大有小，很多解谜游戏会以小游戏（Minigame）的方式呈现出来。

解谜冒险游戏基本上又分为文字/图像冒险解谜游戏和动作冒险解谜游戏两类。最常见的解谜游戏大多是图像冒险解谜游戏。单纯的文字冒险解谜游戏，即阅读理解式根据情节回答问题的游戏已经很少见，但也不是没有，比如NDS上的名作《斯隆与马克贝尔的谜之物语》系列，PSP上的《Trick and Logic》系列就是这类纯文字解谜。



↑《斯隆与马克贝尔的谜之物语》是以欧美畅销书《保罗斯隆的海龟汤》为基础的益智类解谜游戏。

但是，如今被广大玩家所熟知的文字冒险解谜，大多是恋爱小说式的冒险解谜游戏，也就是我们常说Galgame。

图像冒险解谜游戏，以精细的画面表现构造出情节多样，谜题灵活丰富的游戏世界，玩家需要在画面中找到一些物品，来打开另一些物品或装置获得线索，与此同时也要利用智慧完成各种解谜小游戏，才能最终完成游戏。从游戏方式看来，至今为止的图像冒险解谜游戏多为隐藏物品类冒险解谜游戏，即需要玩家在纷乱的场景中找寻游戏中单词表上要求的物品或物品碎片，后来此类游戏形成了一个比较特殊的解谜游戏类型——逃出游戏，就是你要通过游戏中的各种物品和线索，逃出一个原本不可能逃出的地点。

当然，也有不少开发商推出了非隐藏物品类图像冒险解谜游戏，这类游戏相比隐藏物品类的锻炼眼力，更加考验玩家的推理分析能力，更专注于解决谜题小游戏和分析情节的连贯性。

至于冒险解谜游戏和动作游戏的有机结合体——动作冒险游戏。这部分即为前面冒险游戏的一部分，这里解谜作为动作冒险的要素出现，类型和动作冒险游戏重复，就不独立拿出来说了。

益智类解谜游戏是依据一定的逻辑或是数学，物理，化学，甚至是自己设定的原理，经过一定的思考和推理来完成一定任务的游戏，考验玩家对理科知识和逻辑推理能力的综合运用。这类解谜游戏的特别性，体现在作品多是利用物理引擎制作的智力游戏，难道都相当大，每通过一个关卡都需要反复实验。大部分物理益智解谜游戏都模拟了真实的重力空间，设计了各种道具和场景，大量新奇的关卡和道具让人感到目不暇接。模拟真实的空间力学使得每一处小的变化会带来不同的结果。



雷顿教授系列

『レイトン教授』

类型：Puzzle ■ 发行商：Level-5 ■制作人：日野晃博

《雷顿教授》系列是 LEVEL-5 在 NDS 与 3DS 等平台上发售的解谜游戏系列。目前已推出 6 部正统作品，分别为前三部曲：《雷顿教授与不可思议的小镇》、《雷顿教授与恶魔之箱》、《雷顿教授与最后的时间旅行》和后三部曲：《雷顿教授与魔神之笛》、《雷顿教授与奇迹的假面》、《雷顿教授与超文明 A 的遗产》。游戏以 19 世纪的英国为背景，整个游戏风格以复古简洁的绘画方式展现出了精彩的剧情和精巧的谜题。

作品解说

《雷顿教授》系列无论是在成人玩家还是低年玩家间，评价都相当之高，这要利益于这款式别出心裁的表现手法。虽然表面上看，这款游戏只是“纯粹的解谜”，但游戏谜题中亦加入了许多推动故事的谜题，与普通的文字解谜冒险有很大的区别。换句话说，《雷顿教授》系列，是以“在故事进行谜题，又以迷题来推动故事”为主题制作。另外，不像其它解谜游戏，会因选项或者道具不同而影结局，此系列的故事都是直线进行，为了想玩家们充分享受解谜原来的乐趣。



本系列是一款以雷顿与助手路克遇到各种神秘离奇的故事为主轴的解谜游戏。

Point 2 别具一格的英伦风情

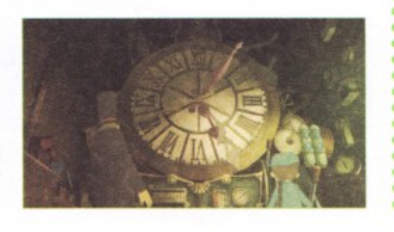
迷人的复古英伦风情也是《雷顿教授》更受成年玩家喜爱的原因。因为主角雷顿教授是一个来自 19 世纪英国的绅士，为了配合他的人物形象。整体游戏的设计风格都充满了温和复古的欧洲乡村小镇情怀。游戏的场景画面，都像是一幅幅水彩画那般清淡美丽，营造出了十分治愈的游戏扭转。游戏中请来的著名男演员，声音淳厚的大泉洋和人气女演员堀北真希也是游戏一道亮丽的风景。另外，《雷顿教授》的音乐也是相当美妙，走的也是悠闲优雅的英伦风格，和画面搭配得天衣无缝，堪称一绝。



↑→古朴的英伦风格的画面颇有几分童话色彩。

Point 1 涵盖颇广的智力谜题

虽然说《雷顿教授》系列基本所有谜题和故事主线并没有直接联系，但是因为本身足够的趣味性和知识性，仍旧让大部分玩家享受其中。《雷顿教授》中的迷题涵盖面非常之广，从古典数学迷题到文字游戏，从常识性的小知识到哲学思辨基本都有涉及，但大部分还是稍微思考一下便能得到结论的有趣但不复杂的谜题。另外有些谜题还充分利用了 3DS 和 NDS 的特性，使得很多非文字迷题的展现变成了可能。在第二作《雷顿教授与恶魔之箱》发售后，为了玩家自身解答谜题的乐趣性，Level-5 在官方网站上发表了声音，希望攻略网站不刊登答案的启事。而众多攻略网站也遵守了这个原则，没有给出过迷题的攻略。



→《雷顿》系类的谜题在平凡中见乐趣，需要玩家开动脑筋解决。

Point 3 精彩精致的主线剧情

如上所述，除了有丰富的迷题这些组成游戏的筋血，没有一副好的骨架仍旧是不行。《雷顿教授》系列是少数解谜类游戏中能达到千万销量的殿堂级游戏，其中一部分也是因为广受人赞誉的主线剧情。《雷顿教授》原来的三部曲分别以：神秘的小镇，被诅咒的宝物和时空旅行为主题，这三个经典题材围绕着被巨大破坏的城镇这个大背景而展开；而新三部曲则更加大胆而充满想象力，时间线比原来的三部曲还要提前三年，以遗留下来的古代文明为主题。不过让人遗憾的是，新三部曲后官方宣布雷顿教授的旅行就此画上句号。尽管后来雷顿教授还推出了剧场版和许多番外游戏，但玩家们所期待的完整的新故事，恐怕是不会再有了。



↑《雷顿教授》也曾与同样知名的《逆转裁判》系列联手出过番外。

独树一帜的日本游戏

除了前面介绍的主流游戏之外，日本游戏中还有一些独具特色的类型。这些游戏并不单纯以内容或者游戏方式来划分，而是以主要玩家群体的性别来界定。说到日本游戏，说到与ACG爱好者最息息相关的日本游戏，它们可是绝对不能被忽视的哟！



日本美少女游戏

美少女游戏的定义

美少女游戏已经诞生了30多年，在短短的数十年间，这种亚文化已经扩张到整个世界。无论是亚洲国家还是欧美国家，都有一群美少女游戏爱好者。据日本的数据统计，美少女游戏的市场份额远远低于动画、漫画和轻小说。偏偏是这种类型的商品，引来无数制作者为其倾心，很多美少女游戏制作者在日后都成了动画界的新星，如虚渊玄、麻枝准和奈须蘑菇等。接下来我们所聊到的美少女游戏，实际上是个很模糊的概念。Adult game（成人游戏）仰或是erogame（工口游戏），玩家们总是在为美少女游戏的定义争吵。在国内玩家们称美少女游戏为galgame，这个称呼是根据日语ギャルゲーム演化来的，该类型游戏的定义是以有魅力女性角色出场为卖点的电脑游戏。至于游戏类型，美少女游戏的游戏类型是多种多样的，可以分为AVG、RPG、SLG，包括ACT。



↑遇神杀神，遇佛杀佛。《装甲恶鬼村正》实在是美少女游戏里难得的异色作。



↑《传颂之物》将RPG和AVG良好的融合在一起，突破了以往的束缚。

美少女游戏的影响

美少女游戏工业与日本动漫息息相关。它们通常都有一些共同点：动画及美少女游戏的片头都是一首主题曲（可以是纯音乐或是有人主唱的）配上其内容的剪辑。还有就是不少游戏都有涉及的限制分级。流行的游戏不时被改篇成动漫，亦



↑Nitro+现在早已从一个美少女游戏品牌，成长为业界一流的ACG公司。

有很多游戏是从美少女动画中衍生出来。所以这三个媒体又会被合称为ACG。顾客更是同一群人，即是普遍所谓的御宅族。

在美国或欧洲的电玩工业中，几乎没有类似的游戏类型存在。美少女游戏占据了相当大的日本市场，是日本个人电脑单机游戏的大宗。不过由于确实存在的文化差异，只有小部分此类游戏被翻译成为其他语言（主要是英文和中文）版本，并且无试图在日本地区以外的大众市场大量发售，不过随着时间推移，越来越多的国家通过非法下载等手段接触到美少女游戏，大量的盗版玩家群体促生出不一样的游戏市场，一些通过自己兴趣爱好进行游戏翻译的人出现了，我们现在能看到大量英语化、汉语化、韩语化甚至越南语化的美少女游戏，这些汉化组通常是不收钱的，当然难免有一小部分人想通过这类途径盈利。

随着美少女游戏市场的扩大，有很多同人组织开始自行制作美少女游戏，其中还有不少在日后成为正式公司或是被这行业中的大公司所雇用。美少女游戏的门槛很低，主要是由于其编程时间和技巧的要求不高，甚至现时已有专门开发这类游戏的引擎。亦因此每年都有一大群新公司的出现。可是美少女游戏工业和其他娱乐产业一样，部分顶级制作商拢断着市场。小型公司要生存就只有两个方法：不是将自己产品的素质提高，就是迎合一些小众的口味。这就是重口味游戏持续在这个小市场中出现的原因。还有一点就是，制作拔作不会亏本，含有大量H内容的美少女游戏（拔作），占有了一大部分的市场消费。拔作在美少女游戏市场长盛不衰也是这个缘故。

这个工业的实质收入主要来自其商品的销售。爱好者不惜为自己喜欢的游戏中某角色一掷千金，去购入一些额外的周边产品，如海报，人物模型等。这些副产品通常在大型活动中出售，就像动漫市场和Gamers等零售集团。根据非正式估算，制作一套美少女游戏（特别是恋爱游戏）大约需要1000万日圆。以一套售价为1万日圆计算，只需售出1000套游戏就能回本。但并非所有游戏都有这样的销量。一些重口味游戏往往只能卖出几百甚至几十套，游戏软件的非法下载仍是主因。通常一款美少女游戏发售后，会被职业人士通过share等软件进行放流。share的巨大功能下，游戏被传送到世界各地。一些国内玩家就是这样第一时间玩上每个月的新作，更多的国内玩家则等待国内各大论坛的BT下载和网盘资源，但毕竟不是人人都会日文，一些人只能等到数年后，游戏汉化后才能玩到游戏。此外美少女游戏的玩家大多是男性，这已经似乎成为定性。近年来一些以剧本为亮点的美少女游戏吸引了不少女性玩家，比如虚渊玄《沙耶之歌》、奈须蘑菇的《fate/ stay night》等，但女性玩家始终是占玩家的少量部分。



↑minori是业界为数不多的高投入游戏公司，公司代表酒井伸和的神经质也使得公司更加出名。



↑马戏团（CIRCUS）除了去《初音岛》系列闻名于世间外，还创立了非常有名的曲芸商法。

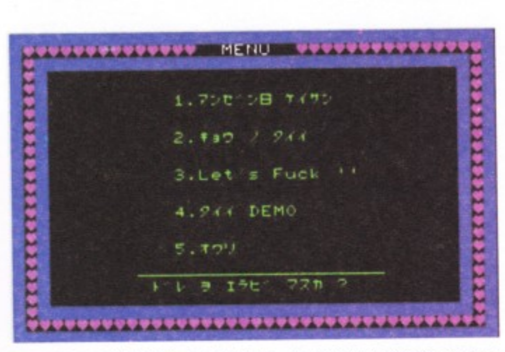
美少女游戏发展史

①美少女游戏的萌芽期

说到最早的美少女游戏，可能会引来大量的争论。历史上第一款纯文字游戏是德国制作的游戏。

这是在历史上有记载的第一款 Adult game，不过款游戏并非是商用游戏，因此鲜有人知。而真正的商业美少女游戏则是《Softporn Adventur》，这款游戏破天荒的加入了对话和移动指令，玩家可以通过在酒吧、舞厅和赌场这几个地方移动，可以与周围的女孩子进行恋爱。这款游戏一直留在 TV 游戏的历史里。不过作为真正孕育美少女的地方，日本也不甘落后。1982 年 4 月，伟大的电脑游戏公司光荣发布了《Night Life》，这是日本本土公认的第一个美少女游戏。谁也没想到这个日后以《三国志》和《信长的野望》系列横扫游戏界的巨头，居然会染指美少女游戏这样小众领域。《Night Life》的内容是普通的夫妻夜生活交流，在当时被不少人当成促进夫妻和谐生活的软件。在这之后光荣再接再砺，在 83 年发布了这个游戏系列的续作《社区主妇诱惑》。

另一家 RPG 游戏大厂 Falcom，也适时推出了名为《女子大学生的夜生活》。这时期的电脑刚进入八位元电脑时代，磁带的普及让音乐转换成信号这个想法得以实现，电脑开始发挥越来越强大的功能，电脑的普及度在日本也变得越来越大。同时开始出现大量的美少女游戏。至此美少女游戏正式进入黎明期，alicesoft、elf 等专门制作美少



↑上图是早期的美少女游戏界面，玩家只能通过输入指令来运行游戏。

女游戏的公司也开始出现。顺带一提，一个叫 P S K 的厂商在 82 年 12 月发行了一款名为《洛丽塔野球拳》的游戏，就是把日本的传统猜拳游戏野球拳放在了电脑上，猜拳赢了可以脱下妹子的衣服，这么有趣的想法成了日后那些脱衣麻将游戏的原点。之后另一家厂商冠军软件发售了一个野球拳改进版的游戏《麻里酱千钧一发》，故事的女主角麻里因为喜欢上游戏玩家，遭到别人的嫉妒。玩家必须在麻里被刀刺到、触电和淹死等 5 种状况前拯救她，拯救失败就会看到麻里死去样子，拯救成功麻里就会因为感激脱件衣服给你看，不要问笔者这个游戏为什么这么怪异，因为当时人们的思维就那样。



↑《麻里酱千钧一发》一出现就引起了轰动，这是第一个女主角会死亡的美少女游戏。

1983 年以后，美少女游戏赢来了黎明期。以“野球拳”的概念加以发想而出现的脱衣麻雀开始风靡日本。大量美少女游戏涌现，但人们怎可能满足于只脱两件衣服的游戏？脱衣麻将游戏始于 1983 年，典型的脱衣麻雀游戏方式为当玩家胜利后，作为对手的女性角色将会脱去衣服，之后也发光荣发布了《My Lolita》，这算第一个萝莉游戏，至于后来日本为什么出现那么多萝莉控，不知是否和这个游戏有关。终于一个真正意义上的美少女游戏诞生了，1987 年 7 月 JAST 发售了《天使们的午后》。此游戏后来发展成了系列，初代剧情是男主角调戏学校中的由美子，从而与女孩子们一起发生恋爱的故事。虽然现在看起来游戏画面十分粗糙，但游戏中，以学校为舞台与各个女孩子们对话，成为后世美少女游戏的普遍模式。到 1986 年，发生了美少女游戏历史上的 177 事件。澳洲坚果软件发行的游戏《177》的游戏内容违反了日本刑法第 177 条，这件事被议员在国会上提出来了，结果全国轰动。这款游戏的内容并不是很暴力，玩家操纵人袭击夜晚回家的女孩子，多次

袭击这个女孩子还能迎来结婚结局。最终游戏被禁售，连发行游戏的品牌澳洲坚果软件都消失于黑暗之中。因美少女游戏渐渐积累了自己的用户群体，玩家们也变得多起来。玩家们开始对美少女游戏的游戏性挑剔起来，游戏制作人们也意识到了这一点。1988 年诞生了第一款 RPG 美少女游戏《chaos angle》（混沌天使），《chaos angle》的亮点是所有的敌人（怪物）都是可爱的女孩子。人们一边感叹“为什么怪物是女孩子？为什么她们被打倒后衣服会破掉？”，一边享受 RPG 游戏的乐趣。虽然现在 AVG 游戏大行其道，但也不能把有游戏性的作品排除在美少女游戏之外。



↑《chaos angle》（混沌天使）的出现，标志着RPG是美少女游戏不可分割的一部分。

② 陷入混沌的游戏天使

177 事件后，人们对美少女游戏的关注度逐渐提高，但更恶劣的影响随之而来。那个时候美少女游戏完全没有规则，审核机构也没有诞生，所以很多小朋友都能接触到这些邪恶的游戏。在社会中出现了“游戏是非法地带”的论调，游戏审核的呼声也愈演愈烈。虽然呼声很高，但实际上没人愿意行动，人类的行为都伴随着利益，没有利益谁愿意管啊！工画堂在 1987 年发售了第一款美少女游戏，这款游戏自然是 18 禁游戏了。游戏内容是以机器人为主题的科幻 RPG，这是美少女游戏在题材上的又一突破。虽然日后工画堂从良，开始制作全年龄游戏，但大家一定要记住它的黑历史哦！还记得发行了《麻里酱千钧一发》的冠军软件么？冠军软件在 1989 年改名为 ALICESOFT，成为业界的游戏大厂。在这段时间里参合游戏界的还有 GAINAX，什么！你说“宅社”做过美少女游戏（18 禁）？ GAINAX 在动画《EVA》后开始了辉煌期，但之前却为了赚钱什么都愿意做。当时发表了一款名为《电脑学园》的游戏，之后还因为反响不错出了续作《电脑学园 2》。

该来的总会来，1989 年美少女游戏蓬勃发展的时候，发生了震惊全日本的“宫崎勤连续杀人事件”。变态杀人魔宫崎勤在日本埼玉县连续杀害 4 名女童，被逮捕后警察在他家里发现了大量的 ACG 物品。这件事间接让人们认为工口动画和美少女游戏是让人堕落根源，ACG 产业在这之后遭受巨大打击，社会上对阿宅和同人作品的声讨达到前所未有的地步。到了 1991 年，又发生了著名的纱织事件，一个中学生偷盗了一款美少女游戏《沙织—美少女们的贵府—》，在社会引起不小的反响，警察们也开始对美少女游戏进行监管。随后警察搜查了 JAST 社（发行了《天使们的午后》系列）的社长办公室，发现了大量的猥亵图片，



↑直到《天使们的午后》这款游戏的出现，才确立了美少女游戏的传统模式。



↑光荣公司发行的《社区主妇的诱惑》在当时的销量还不错，但光荣最终选择了退出这一领域。

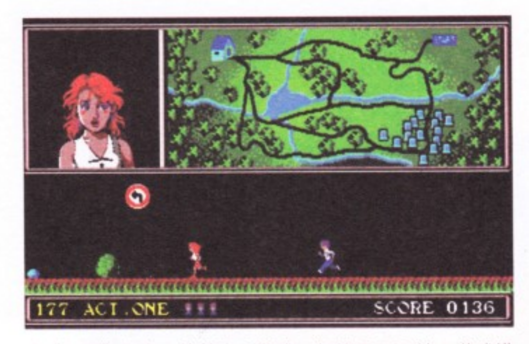
结果社长当场被逮捕。各地政府开始颁布禁止出售这类游戏的发令，针对这一紧急情况，次年 10 月美少女游戏审核机构软伦诞生了，于是社会上出现了“沙织怀胎十月产软轮”的说法。经历了这些事件后，“美少女游戏即是肮脏，即是秽物！”，这种印象被深深的烙印在日本人的思想中。现在大家终于明白了为什么《电车男》中，男主角的包里掉出美少女游戏被人看见后被鄙视了吧？



↑出现在《177》游戏界面上的女主角便是猎物，玩家的目的就是抓住她。

③黎明前的黑暗

虽然经历了那么大的灾难，美少女游戏依旧没被抹杀。软伦的正式名称计算机软件伦理机构，是当时应付社会上言论而自发组织的民间组织。该机构的作用是以成人游戏（美少女游戏自然包括在内啦）为重点，对游戏进行审查。软伦将游戏分成 5 类，分别是 18 禁、R 指定（15 禁）、全年龄（15 岁以上推荐）、全年龄（12 岁以上推荐）和全年龄（任何年龄都推荐）。毕竟是民间组织，所以软伦对游戏的审查属于自我限制，不具备法律上的约束力。因此理论上即使未通过软伦审查的软件也能发行，并且软伦无法进行诸如行政指导或逮捕违规者的行为。当然不加入软伦在当时就是作死行为，外面警察严打，你难道不想入避风港？加入软伦的游戏厂商，都会将自己的游戏交给软伦审核，软伦为游戏打上马赛克和标签。软伦成立以后，的确为美少女游戏提供了一些便利，因为以往游戏公司都是自主审核游戏尺度。软伦的审核是要钱的，不过这不算什么。软伦在一段时间内一直被诟病的原因，是软伦加入了近亲恋爱的规制。不允许近亲恋爱出现，这可苦了无数个游戏厂商了。在很长一段时间里，游戏中的妹妹纷纷变身义妹。玩家们也叫苦喋喋，这和说好的不一样啊！



↑《177》作为一款美少女游戏，却使用ACT这一游戏模式，在当时是个非常大的突破。

不仅如此，软伦还出现过事故。在帮 AGE 的游戏《你所期望的永远》审核时，CG 的马赛克没有打全。游戏贩卖后才发现这个问题，软伦勒令 AGE 回收这部分游戏。这件事本来错在软伦，结果却令 AGE 蒙受了巨大的损失。软伦也因此失


↑《沙織 –美少女達の館 –》看起来并没多大的问题，却在当时被当成特例被禁止出售。



↑上个世纪的美少女游戏虽然粗糙，在制作细节方面却丝毫不敢怠慢。

去信誉，因为软伦严格的规制，不少游戏厂商迫切需求新的审核机构。2003年，媒体伦（媒体伦理协会，后来被映像伦理机构吸收）走进了大家的视野，这家协会原本只负责审查视频相关的作品，相对于软伦严格的审查，媒体伦的审核相对宽松。一时间不少游戏厂商纷纷从软伦脱离，比如AGE、NIRTO+、May-Be SOFT等，现在大家在市面上的美少女游戏都是经过这两家机构审核发行的。原本一家独大的软伦在媒伦的竞争下，也开始进行一些改变，比如后来解除了近亲恋爱的禁制。

④美少女游戏崛起与辉煌

到了90年代，美少女游戏界革命终于爆发了。此前著名的剧本家蛭田昌人联合一群友人创办了新的游戏品牌ELF，这个看板娘是妖精的游戏品牌注定在美少女游戏史上留下漫长的足迹。原画师阿比留寿浩和程序员金尾淳均在此列。他们首先推出了《Dragon Knight》（龙骑士），但这只是开始而已。1992年，ELF推出了震惊全日本的



↑elf的《龙骑士》系列凭借其良好的游戏性和强大的世界观，一直获得玩家良好的评价。

游戏《同级生》。游戏一出现就大受欢迎，成为美少女游戏历史上第一款卖出10万套的游戏。这款游戏好在哪里呢？游戏系统的设计者给予了游戏非常高的自由度，玩家可以自由自在的在小镇里活动，通过搭讪功能和各种各样的女主角。通过搭讪来与别人恋爱，这是别人想都没有想过的事情，毕竟以前的美少女游戏只是让玩家想尽办法犯罪而已。再加上绘制游戏CG的是竹井正树，达到了当时业界的顶级水平。《同级生》的出现扭转了一般大众对美少女游戏的看法，人们变得不再那么抗拒美少女游戏。



↑假如当时《同级生》早日进军全年龄游戏界，就轮不到《心跳回忆》当家作主了。



↑在那个时代，《同级生》推动的新型游戏模式就像是一颗重磅炸弹般，被抛入了游戏界。



↑《心跳回忆》永远是那个时代玩家的美好回忆，藤崎诗织与樱花树下的告白成为经典桥段。

1995年，Konami带着全年龄美少女游戏《心跳回忆》出现了。主角所在的高中有一棵传说之树，据说这棵树会给在与此树下告白的恋人以祝福。主角在高中时除了努力学习还可以与各种各样具有魅力的女孩子约会，在毕业的那一天，一个小纸团飞上了主角的课桌，爱慕你的女孩儿就在那棵树树下静悄悄的等你。《心跳回忆》凭借着独

特的 SLG 恋爱系统和富有个性的女主角，在游戏界大红大紫，150 万套的累计销量至今没有任何一款美少女游戏能够打破。传说之树的童话永远的留在了那个时代玩家的记忆里，藤崎诗织更是成为了一代女神。在接下来了日子里，alicesoft 也推出了自己的看家作品，《鬼畜王兰斯》发售了。



↑《兰斯》系列的成功，与Alicesoft制作人员一直以来的坚持分不开。



↑《樱花大战》最大的特点是完美融合了恋爱养成类游戏和策略类游戏要素，获得了极高的人气。

这个作品将兰斯这个好色男主角的形象打造成不朽的丰碑，在历史长河中一直延续了下来。一句话来点评这部作品的话，这个游戏里包含了 100 多位游戏角色，连每个游戏配角都能拿出来写一部外传。一个游戏能做到这个地步，别人怎么仿都仿不来。1995 年以后，越来越多的人开始了解美少女游戏，这使得美少女游戏市场渐渐成型，游戏制作趋向模式化和商业化。1995 年以后还有几款游戏不得不提。首先要提的当然要属《樱花大战》，销量能和《心跳回忆》平分秋色的美少女游戏除了它以外再也没有了，虽说《心跳回忆》的销量更高些。人们记忆里除了各位战乙女主角们还有那首经久不衰的主题曲《檄！帝国华击团》。还有著名游戏剧本家菅野洋之《在世界的尽头歌唱爱的少女 YU-NO》和《eve》，史无前例的游戏系统、平行世界观和多视点游戏等震惊世人的新颖元素。

这时，一家游戏厂商以新的姿态出现在大家面前，这个游戏厂商就是 leaf。提到 leaf，肯定有不少人会说《to heart》仰或是《传颂之物》这样的作品。可是笔者要告诉你，leaf 出道时靠的是猎奇和电波这些非日常的元素。leaf 最初的几部作品都卖的不怎么样，到了《雫》后，正式掀起了新的时代狂潮。“Visual Novel”的游戏形式正式在美少女游戏中出现，这个游戏形式来源于音响小说（SOUND NOVEL）的始祖《弟切草》，这款恐怖游戏才用固定的背景、类似剪影的人物立绘和文字进行游戏演出，弥补了当时文字游戏的不足。Leaf 作品《雫》的制作人高桥龙也在音响小说上进行了大幅度的改进，成为了“Visual novel”（视觉小说），伟大的视觉小说三部曲《雫》、《痕》和《toheart》让 leaf 步入了美少女游戏一线大厂的位置。暗潮涌动的年代还诞生了一群伟大的剧本家，虚渊玄、麻

Annotation
名 词 注 释

虚渊玄：男性，1972 年 12 月 20 日出生，毕业于和光大学，现隶属 NITROPLUS 游戏制作公司，为该公司的当家脚本家兼剧作家，是 Nitro 公司中少数核心之一，为该公司的当家脚本家兼剧作家，是 NITRO 社中少数核心之一，绰号是爱的战士。代表作有《鬼哭街》、《沙耶之歌》、《Fate/Zero》和《魔法少女小圆》等。

枝准、奈须茸和田中罗密欧纷纷崭露头角。剧本家主导美少女游戏市场的时代到来了。



↑《ONE》的出现，标志着泣系游戏将在很长一段时间内统治美少女游戏界。

⑤剧本家时代的到来

度过了世纪末恐慌，一种名为泣系游戏的新概念美少女游戏出现并统治了美少女游戏市场很长一段时间。什么是泣系游戏呢？按照 wiki 上的定义就是“引起玩家感动，让他们落泪的游戏”，原文是日文“泣きゲー”，直译的话就是让人哭泣的游戏。1998 年，《ONE ～辉之季节へ》出现在众人眼前，这款游戏就是泣系游戏的鼻祖。游戏中对于现实世界和非日常世界的描写非常独特，故事后期的剧情展开让不少人热泪盈眶。但游戏发售后没有引起多大的反响，过了一段时间却被不少人提起，渐渐的成为当时的话题作。这个制作组很快出名了，但当时的老板鈴木昭彦和团队里的人员发生了争执，结果麻枝准就带着整个团队跳槽去了另一家公司 VisualArt’s。在



↑《Phantom》作为近代枪械美少女游戏的代表，在世纪末引起了巨大的话题。

VisualArt’s 社长马场隆博的帮助下，这群人创建了新的游戏品牌 key。这个品牌日后为大家带来了无数的经典，《kanon》、《air》和《clannad》等作品的陆续推出，让泣系游戏游戏长足的发展。那个时候泣系游戏实在太好卖了，不少游戏开始仿照 key 的团队模式，越来越多以泣系为卖点的游戏出现在游戏市场上，《秋桜の空に》、《银色》、《Wind -a breath of heart》等美少女游戏作品都是按照泣系游戏套路制作出来的。这个时期还出现了反泣系游戏的存在，史上最狂气的游戏《さよならを教えて》诞生了，游戏的立意和伏笔都指向“嘲讽喜欢泣系游戏玩家”的主题。



↑伴随着《你所期望的永远》的发售，AGE加快步伐成为领先其它厂商的一流游戏品牌。



↑《你所期望的永远》出现后，玩家们才渐渐的提出了“郁系游戏”这个概念。

另外一个叫 nitroplus 的厂商，在 2000 年发行了自己的第一部作品《phantom》，从此美少女游戏的女主角们不再是那些在那里做着针线活的大家闺秀。少女们纷纷拿上枪成为武装少女，走上战场为自己的爱人战斗。在《phantom》的故事中，虚渊玄展现自己独特的风格，将枪战电影的风格

融入到美少女游戏里。独特的游戏氛围、冲击性的文字和充满紧迫感的展开，《phantom》的成功让 nitroplus 一跃成为一流游戏厂商。在日后被称为千代田联合的三家厂商都在这段时间内崛起，age 在 2001 年发布了惊世名作《你所期望的永远》。玩家们惊奇的发现，提前发售的游戏体验版占到了游戏路线大半分量，体验版成为日后正式版游戏的第一章。作为游戏的体验版能够做到如此精致，足以让玩家们放下手头的事情沉醉于其中。在人们的热烈的期待下，游戏在发售前就已经被炒热。8 月份《你所期望的永远》发售后，却经历了之前的“软伦回收”事件。但这反倒让《你所期望的永远》备受关注，4 万多套的销量让这部游戏挤入销量榜的年度十强。而千代田联合另外一位成员 Overflow，在 2005 年发售了《school days》后，这款“神奇的作品”取得了非常高的知名度，“鲜血的结末”和“错的是世界”早已成了阿宅们口口相传的名句，游戏男主角伊藤诚，也被冠以“人渣诚”的称号在 ACG 界遗臭万年。

随着美少女游戏的兴起，同人界也开始迎来磅礴的发展。当时一个叫奈须茸的少年带来了他的作品，小刀、魔眼、绷带和吸血鬼。月姬在一年内发布了半成品版和完全版，强大的世界观和文字笔力，让阿宅和业界都颤抖了。之后的《fate/stay night》正式将月世界的标签贴了出来，考据和设定讨论似乎成了型月玩家们每天的日常。另一部同人游戏奇迹，龙骑士 07 的《寒蝉鸣泣之时》也以奇怪的姿态出现在玩家们面前。绝对外行的游戏原画，一个个游戏角色的脸长得和包子没有两样，这样的游戏居然卖出了 10 万份！



↑《fate/stay night》是近代美少女游戏历史上，不可磨灭的亮点之一。



↑《fate/stay night》是个完完全全的传奇小说，一流的游戏素质引发了不少话题。



↑被称为三大同人游戏的《寒蝉鸣泣之时》，创造了那个时代的销售奇迹。



Annotation
名 词 注 释

龙骑士 07：日本编剧、插画家、小说家、漫画家、同人社团‘07th Expansion’核心人物。日本千叶县出生。早年在美术专业学校读书，毕业后当了一段时间的公务员，后来辞职与朋友一起创办同人社团“07th Expansion”，并开始制作同人游戏。代表作有《寒蝉鸣泣之时》、《海猫鸣泣之时》、《神隐之狼》等等。

在 2002 年到 2006 年间，美少女游戏界可谓是迎来了辉煌的时刻。游戏盗版模式的形成也给美少女游戏业造成了巨大的损失。但随着时间的推移，玩家们不再重视游戏剧本，而是将视野转移到原画上，萌系游戏开始兴起，老牌游戏厂商的衰落，都给美少女游戏界带来了不小影响。在这个时候崛起的萌系游戏厂商数不胜数，八月、feng、柚子和方糖等。这些游戏厂商年年盘踞销量榜的前几名，似乎在宣誓“萌就是正义，萌系游戏就是能大卖”。萌系游戏的大卖渐渐捧红了原画家们，不少原画家纷纷退出原来的游戏公司，转行做自由画师。一些剧本家在出版轻小说后，获得了不一样的待遇，剧本家们也开始进入轻小说界，开辟出一片的新世界。这一系列的连锁反应让美少女游戏的生产成本一再提升，像过去那样几个人凑在一起做游戏的日子不复存在。随着游戏市场在不断的收缩，大批游戏品牌倒闭，剩下的游戏公司为了活命只好追逐利益最大化，游戏厂商为了赚钱什么都能干得出来，马戏团的曲



↑从虚渊玄与《魔法少女小圆》开始，美少女游戏界的工作人员开始被人们正视。

芸商法、light 的防盗版系统以及越来越离谱的游戏分割销售。大批量美少女游戏被制造出来，麻木的玩家却没有任何怨言。游戏厂商们也意识到市场的衰退，纷纷转型寻找新的出路。著名游戏厂商 nitroplus 在游戏周边、虚拟偶像和动画各个方面发力，力求成为一个全面型公司。从《苍白骑士》到《魔法少女小圆》的成功，nitroplus 公司付出了巨大的努力，也取得了相应的成功。2007 年至今，业内倒闭了无数个游戏厂商，一些老牌游戏厂商也因为人员的衰减而迎来业务混沌期。一些游戏厂商在游戏性的道路上找到了出路，比如制作了《战女神》系列的 eushully 和《venusblood》系列的 DualTail。也有些厂商在异端的道路上找到了自己的位置，比如前些年炒作的非常火的伪娘作品《女装山脉》。越来越多的游戏厂商离开了赖以生存的美少女游戏界，它们前方的道路是天堂还是深渊，谁也无法知晓。



↑《夜明前的琉璃色》一直以萌要素和“榨汁姬”的名号闻名于业界。



↑大炮巨舰主义和《战女神》系列的成功，证明美少女游戏不能完全脱离游戏性。



↑虽然美少女游戏业界在不断的衰退，但总有light这样的游戏公司另辟蹊径。

美少女游戏公司 & 代表作

Leaf

叶子的雪色季节

Leaf 是日本公司 AQUAPLUS 旗下的游戏品牌，是个对业界有着悠久历史影响的游戏品牌。在 2ch 上甚至开辟了专门的版块，被称为键叶版，键是指另一个游戏 key，而 leaf 则是叶。品牌名 Leaf 的名字含义是："我们虽然还只是小小的叶芽，但总是向上天伸出双手，总会有一天会扎根于大地，成为让人仰望的大树。"

品牌发展

1994 年，下川直哉的父亲创立了日本公司 AQUAPLUS，这是个 涉及了游戏、音乐甚至是餐饮业的公司。之后下川直哉和高中同学折户伸治两人创立 leaf 这个品牌，创立初期分别制作了 2 款游戏，但都被当时的美少女游戏大潮淹没了。这时剧本家高桥龙也和画师水无月彻这对组合加入了 LEAF，两人合作的作品《雫》获得了巨大成功，这款着重描写精神世界和病态心理的游戏，在当时模式固定的美少女游戏市场引起了轩然大波。leaf 其后的游戏均取得了不俗的成绩。



leaf 代表作有《To heart》、《传颂之物》和《白色相簿》等等。

Point 1 VN 三部曲的兴起，毒电波的传奇

Leaf 的 VN 三部曲是指《雫》、《痕》和《To heart》。当人们还在沉溺于甜蜜的纯爱游戏时，《雫》独辟蹊径的剧情引发了不小的冲击，毒电波、犯罪和精神崩坏等因素，即使是现在也没有多少人愿意触及。《痕》则是个讲述轮回、家族情感的故事，此后的《To heart》创造了校园美少女游戏的常规模式，后来之人纷纷模仿这款游戏，却无一能达到这款游戏的成就。



← leaf 在制作《To heart2》时，动用了大量的人力和物力。



→《痕》和《雫》的兴起，带动了那个时代的美少女游戏发展。

Point 2 异世界的降神，《传颂之物》

1998 年，leaf 迎来了新剧本家菅宗光并在东京设立新的开发室。2002 年，东京开发室的作品《传颂之物》发布，PC 版的销量很一般，移植 PS2 后却成为大人气游戏。这部游戏无论是原画、音乐、剧本还是游戏性都处于良作以上水平，故事后期的超展开剧情一直为玩家所称道。东京开发室也因为《传颂之物》的成功为 leaf 持续发挥着吸金功效，后续作品《提亚拉之泪》也取得了不俗的成绩。



Point 3 飞扬的青春物语,《To heart 2》

《To heart》推出 8 年后，leaf 迎来了这部作品的续作。在前作的原画水无月彻和原画高桥龙也也纷纷退社的情况下，leaf 的两个开发室共同开发了这部作品。《To heart2》采用前作的学校为舞台，故事发生在初代故事的两年后。《To heart》推出后，玩家们对续篇的呼唤就一直没有停下过，这给予 2 代制作组巨大的压力。续篇不负众望，无可挑剔的画面、出色的人物塑造让游戏成了一代经典。



Point 4 雪花飘扬的季节,《白色相簿2》

2010 年 3 月，剧本家丸户史明携手 leaf 带着《白色相簿 2》的序章出现。这个被称作序章的体验版，洞穿了无数玩家的心房，伴随着党争的玩家们哀鸿遍野。1 年后，游戏的终章发布，游戏再次引起轰动，各大论坛像炸开了锅一样沸腾了。Leaf 的《白色相簿 2》创造了跨越时代的奇迹，玩家们口口相传的"神作"，各执己见的玩家党派，足以让任何驻足围观的人对这款游戏充满兴趣。



Nitro+

氮正的铁血诗歌

Nitro+ 即 N+，是 Nitroplus 的简称，成立于 2000 年的一家 GALGAME 公司。和制作过《你所期望的永远》的 Age 和《School Days》的 Overflow 组成了工会性质的千代田区联合。由于 Nitro+ 是化学中氮离子的意思，在国内这个公司被称作氮正。公司旗下还有一个姐妹游戏品牌 Nitro+CHiRAL，专门生产女性向游戏。

品牌发展

这个游戏品牌的前身是制作儿童教育的软件公司，公司老总小坂崇气是个动漫宅，一心想踏足 ACG 领域。某天受到美少女游戏《痕》的影响，开始带领公司员工制作美少女游戏。公司员工虚渊玄被他拉来写剧本，结果虚渊玄搞出了一个幽灵企划，原企划里游戏的女主角都是幽灵。剧本写完后才变成了现在的美少女杀手故事，游戏发售后玩家们纷纷被这个奇特的故事吸引。从此 Nitro+ 一跃成为一线游戏大厂，并确定了自己接下来的硬派游戏路线。



Nitro+ 的游戏以燃系游戏为主，拥有强烈个性的女主角是其游戏的特点。

Point 1 枪械美少女游戏的起点《PHANTOM》

2000 年，游戏《PHANTOM》横空出世。在美少女游戏群体里掀起了一股硬派的狂潮。拿着枪的少年与少女，杀手、教堂和枪战，当时的人们根本没想过这些电影中的场景被带入游戏中会是什么情景。《PHANTOM》中的卡尔线，和电影《这个杀手不太冷》中杀手大叔与萝莉的情缘十分相像。游戏的主线酷似吕克贝松在 1990 导演的电影《Nikita》，此外《PHANTOM》中还出现了致敬《荒野双镖客》、《出租车司机》等电影的片段。



←教堂、子弹和圣母像，游戏充满了吴宇森的视觉元素。

→怨恨与相杀，虚渊玄的游戏里一直充斥着浓郁的黑暗元素。

Point 2 克苏鲁神话题材正剧《斩魔大圣》

要问 Nitro+ 最出名的游戏是什么，非《斩魔大圣》莫属。故事描述了在一个魔术理论与科学共同繁荣进步的世界中，男主角大十字九郎驾驶着最强的鬼械神机器人与邪恶教团战斗的故事。整个游戏的背景是让人着迷的克苏鲁神话，女主角的本体居然是一本魔导书，游戏的每一章标题、每个反派角色的名字都有这特殊的含义。游戏中逆天机器人设定让无数机战迷趋之若鹜，《斩魔大圣》发售后更是进行了漫画化、小说化和动画化。



↑→《斩魔大圣》里包含了深深的克苏鲁神话元素。

Point 3 腐肉中诞生的哀歌《沙耶之歌》

这是 Nitro+ 创造的另一个奇迹，《沙耶之歌》是虚渊玄写出的短篇游戏。《沙耶之歌》的时间不到三小时，在短短的三小时内，游戏剧本给玩家讲述了一个跨越种族的爱恋故事。发售前 Nitro+ 采用了极具欺骗性的宣传，不少玩家拿到游戏后才发现游戏里充满了猎奇和血腥，高呼受到欺骗，但却在多种因素的激发下更是对游戏欲罢不能。绿头发的外星少女沙耶成了 Nitro+ 历任女主角中最有人气的一位。在故事里玩家只能看到绝望，唯一的救赎只是假象。



→渴望爱情的少女沙耶，是游戏男主角心中的支柱。

←没有 happy end 的游戏，也只有虚渊玄能写出来。

Elf

妖精的旋律，elf 的霸王史。

Elf 成立于 1889 年，最初的成员只有三人，公司办公地点在一个狭小的公寓中。公司名 elf 是妖精的意思，公司的看板娘也是个小妖精。代表作品有《龙骑士》系列、《同级生》系列、《遗作》等，公司很多成员（包括外注员工）都是日后的有名的剧本家和原画家，比如横田守、菅野洋之等。

品牌发展

公司诞生之初，就发生了震惊日本的宫崎勤事件，美少女游戏界受到重大打击。Elf 最初的几部作品卖的不怎么样，直到《龙骑士》发售后才取得了一定的盈利。之后的作品《同级生》、等作品都卖得不错，因为命名失败却大卖的《遗作》捧红了原画师横田守，《在世界尽头歌唱的少女 Yu-no》更是成为史上最强的美少女游戏。不过在《下级生 2》发售后，女主角柴门环引发的玉金事件让 Elf 公司一蹶不振，现在的 Elf 公司依旧存活，却失去了往日的光辉。



Elf 的游戏不仅在剧情和原画上下功夫，还具有很高的游戏性。

Point 2 量子力学的神话，《在世界尽头歌唱的少女 Yu-no》

这款游戏是加入 Elf 的菅野洋之制作的游戏，事实证明他的确是个天才。游戏发售后即迎来了空前的好评，其后更是盘踞于批评空间榜首。这款游戏独特的光玉系统，玩家几乎不用存档就可以进行游戏，庞大的世界观让玩家在最后才了解游戏的真相。男主角有马达也是个高中生，失去生父的他在一天发现了父亲寄来的包裹。包裹里装着父亲留下的光玉和装置，有马达也的生活因此发生了巨变。当集齐所有的光玉时，玩家能进入异世界，了解世界的真相。



↑→YU-NO 的游戏里，量子力学被玩弄了一遍。

Point 1 当搭讪在电脑上成为现实——《同级生》系列

这个系列是 Elf 最受欢迎的游戏系列。最初推出的《同级生》是一个名副其实的 18 禁游戏，不过由于游戏情节很吸引人外加独创的“搭讪”系统，不但游戏大卖，间接使故事中的女角田中美沙人气急升，“nanpa”（搭讪的日语发音）成了那个时代最火热的词汇。后来的玩家只要谈到美少女游戏，就不得不谈到这款震古烁今的《同级生》。随后推出了续篇《同级生 2》也大获成功，系列作品强大的人气也让《同级生》之后进行了小说化、动画化。



←《同级生》里的搭讪系统，创造了新世代的标杆。

→在当时来说，《同级生》里的画面达到了业界顶级水准。

Point 3 一场 NTR 引起的风波——《下级生》

1996 年，玩家们并没有迎来《同级生 3》，Elf 宣布新作的名字叫《下级生》。这款新作的画师换成了门井亚矢小姐，《下级生》采用了更加自由的系统，这款非名义上的续作获得玩家的认可。而《下级生 2》却出了很大的问题，女主角在设定上居然是个非处女，这可惹恼了玩家们。有玩家掰掉游戏盘并向 Elf 公司提出赔偿申请，这次事件史称玉金骚动，经此打击后 Elf 公司虽然没有倒闭，但从此一蹶不振，不再是以前那样每部作品都能惊动世人的公司了。



→《下级生》的初代还算是成功个成功的游戏。

←很多玩家接受不了《下级生 2》里的 ntr 而大为火光。

Age

Age 的神话大系

成立于 1999 年的 Age，是一个创造神话的公司。从 2001 年的君望到 2003 年的 MUVLUV，AGE 不断向人们展示其出众的才华和多彩缤纷的风格。以深厚的实力作基础，在 GALGAME 的世界里肆意追求自己的梦想，贯彻自己的理念。富有个性 Age 甚至曾经因为不满软伦的野蛮行为，投向媒伦的怀抱。

品牌发展

Age 的前身是个美少女游戏制作团体 relic，后来这个制作团体独立了出来。吉宗钢纪带领大家成立了 Age 公司，初次作品是故事舞台以横滨为原型《你所在的季节》，故事的男主角在一开始就有女友，这算是游戏的一大卖点。不过《你所在的季节》和之后的《化石之歌》都卖的不怎么样，直到《你所期望的永远》发售后，Age 才迎来丰收，成为一流的美少女游戏厂商。延期多次，分成前后篇贩卖的游戏《MUV-LUV》以其顶级的水准，成为美少女游戏界的不朽传说。



Age 的游戏类型一致不固定，有郁、燃、重口等几个方面。

Point 1 洋馆中的世界——《化石之歌》

Age 出道后的第二款作品，作品以其独特的世界观获得不少玩家的赞赏。制作游戏时，主要成员居然突然离开，导致游戏制作进度停滞。在换了一批制作人员后，游戏才制作完毕。不少玩家拿到游戏后，才发现游戏舞台洋馆的外皮下是个 SF 的故事。游戏看似是 AVG 类型，却设计了很有意思的时钟系统，在游戏进行完以后，玩家甚至能在说明书上找到游戏解说。不过如此挑人的游戏注定是小众玩家喜欢的对象。游戏如此优秀却在当年的游戏大潮中被埋没。



←《化石之歌》里充满了难以理解的游戏设定。

→考虑到游戏的质量，《化石之歌》换了一拨制作人员。

Point 2 愿此刻永恒……《你所期望的永远》

但这款游戏发行时，遭受了重大损失，游戏因为部分 CG 没打上马赛克而被软伦勒令回收。但游戏却因祸得福，虽然经历了回收风波《你所期望的永远》依旧大卖。游戏中的女主角凉宫瑶在遭受车祸后昏迷不醒，醒来后面对恋人与好友相爱的事实，这段剧情简直就像是炸弹一样在玩家群体中中引爆，因为游戏引发玩家难以压抑的忧愁，这个类型的游戏被后世称为郁系游戏。《你所期望的永远》发售后，Age 一跃成为顶级美少女游戏厂商。



↑→郁系游戏的始祖，《你所期望的永远》。

Point 3 不要小看人类！《MUV-LUV》的悲情。

这款游戏制作时，更换了游戏引擎引入演出系统导致游戏开发周期变长，不得已只好延期发售。游戏故事设置前后篇章，游戏前章的舞台与《你所期望的永远》处于平行世界下，以温馨的校园剧为主，讲述男主角白银武与几位女主角的校园生活。后篇则进入了一个完全不同的世界。在这个平行世界里，地球人数十年来都与带有敌意的外星生命体“BETA”苦战着。白银武和女主角们接下来必须为人类而战，波澜壮阔的战斗就此展开。



→游戏内容不止是同 BETA 作战这么简单，包含了更深的主题。

←面对外星生物 BETA，人类只能应战。

Alice soft

美少女游戏业第一大手

Alicesoft 是隶属于日本株式会社冠军软件的成人向游戏品牌，成立于 1989 年 4 月。它被称为业界的第一大手，制定了很多业界认同的标准，如游戏的回想模式、文字略过等。这个游戏品牌推出过一系列备受好评的游戏作品，如《兰斯》系列、《大番长》和《斗神都市》系列等。

品牌发展

从最初的冠军软件到后来的 Alicesoft，这个品牌发生了翻天覆地的变化。最初的几部作品只有一款是美少女游戏，直到 1989 年 Alicesoft 才完全转型成美少女游戏软件品牌，在这之后这个品牌就一发不可收拾。因为《鬼畜王兰斯》的大卖，Alicesoft 大赚了一笔，公司负责人用这笔钱买下了一栋大楼，这足以证明美少女游戏是很能赚钱的。1995 年 4 月 Alicesoft 的总部正式搬到大阪北区天满，总部的名字叫 Hanny building，是一幢六层的蓝色建筑。



作为 Alicesoft 的顶梁柱的兰斯，可以称作美少女游戏史里最长寿的男主角。

Point 2 取得斗神都市比武大会冠军，《斗神都市》系列

《斗神都市》系列和《兰斯》系列处于同一世界观下，该系列一共发行了三代。故事舞台在一个名为斗神都市的城市里，这个城市每年会举办一届淘汰制比武大会。参赛者必须携一名美丽的女性作为搭档，比赛中胜利的一方可全权支配失败方的女性搭档 24 小时。而且冠军会被授予斗神的头衔，和其搭档一起，在被称作斗神区的特权区内享受奢华的下半生。每一代的主角都会因为参加斗神都市的比赛而被卷入争斗中。



↑ →《斗神都市 3》是 Alicesoft 在 08 发行的大作。

Point 1 编制鬼畜王的传说，《兰斯》系列

《兰斯》系列诞生于 1989 年，这个游戏系列一直延续至今，以兰斯为主角的游戏已经制作了十几个了，各代游戏的游戏类型也略有不同。故事讲述的是一个以“全世界的美女全都是本大爷的”为信条的鬼畜战士兰斯与魔法师席尔一同展开的冒险历程，兰斯在各个地方冒险并留下不少故事。今年即将发行的重置版《兰斯～寻求着光～》，游戏宣传时甚至说出了“你爸爸可能玩过的工口游戏”标语，可以看出这个系列的影响有多深远。



←《兰斯》系列一直是 Alicesoft 的摇钱树。

→整个《兰斯》系列的世界观非常强大，一般游戏难以企及。

Point 3 地域压制型大作，《大恶司》与《大番长》

这个系列起源于《大恶司》，其它作品还有《大番长》和《大帝国》，每一款作品都是地域压制型 SLG。最早的《大恶司》是一部没有完成的作品，但游戏品质却不差，恶棍男主角也博得了玩家的喜爱。之后的《大番长》，虽然是个勇者斗魔王的故事，却亮点不断，能让人玩上数十个小时也不感到厌烦。这个系列的第三作《大帝国》却很平庸，最初的版本 bug 不断，游戏剧情也有些扯线，不过《大帝国》却是整个系列中最出名的一部作品。





→《大番长》堪比中的游戏人物数量堪比《鬼畜王兰斯》。

←华丽的游戏 CG，一直是 Alicesoft 的游戏特色。

Key

充满温情的泣系典范

Key 会社是 VisualArt's 旗下的一个品牌，以制作泣系游戏为人们所知。Key 的游戏剧情充满幻想与温情，其充满张力的剧情总是能令人感动得泪流不止，也正因为如此，Key 的游戏都被称作为令人哭泣的游戏。由于 Key 也被叫做键，所以 Key 的爱好者们都被称作键子或键厨，网络上也有一些讨厌 Key 的玩家，这些人被称作键黑。

品牌发展

在 Key 成立之前，这个制作团队就制作过名为《One~ 辉之季节 ~》的游戏作品。这两款游戏知名度虽然不如 Key 的正式作品《Kanon》和《Air》，音乐方面也没有知名人士（当时折户伸治还不是很有名）的参与，但无论是剧本还是音乐方面的水准都相当的高，之后整个游戏团队投靠到 VisualArt's，成立了新的游戏品牌 key，发布了《Kanon》、《Air》和《clannad》等优秀的作品。在成立 key 制作组之前，制作组还制作过鬼畜大作《Moon》，但这已经成为黑历史了。



Key 出品的几个游戏都带有很重的季节特色，在玩家中被戏称为春夏秋冬。

Point 1 雪之少女的音色，冬之《Kanon》

旗下的 Key 会社所制作发行的一款文字冒险恋爱游戏。因其剧情大部分发生于冬季，亦被视为 Key 社季节组曲中的冬。原名是德国音乐家的乐曲名，进入中国国内后被翻译成《雪之少女》。游戏推出后，许多的爱好者给了被剧情感动落泪的绝佳评价。故事的男主角相泽佑一因家庭因素而到北国小镇寄住在身为表妹的少女家中，在之后的日子里他与在那小镇中相遇的少女们发生了恋爱。游戏在 2006 年改编的动画版大受好评，动画迅速在世界范围内扩散，成就了新一代键子。



←考虑到《ONE》的季节设定，《kanon》被设定在冬季。

→在剧本家的塑造下明雪母女一直是《kanon》的人气角色。

Point 2 飞上青空的百年思念，夏之《Air》

《Air》是 key 发布了第二部游戏作品，《Air》的主题是希望与传承，讲述一个跨越千年的翼人传说。一位以表演人偶为生的青年国崎往人，一天来到一个海边小镇，遇上了主角的神尾观铃而展开的故事。国崎往人和他的祖先们一直都在找一位在天空中有翼的女孩子，而在和观铃一路相处之下，观铃可能就是他要寻找的女孩子。就在这条海边的街上，青年和命运中的少女相遇了故事的结局依旧是以悲剧结束，话说 Key 的作品一般都是如此。



↑→《Air》的故事围绕着千年传承展开。

Point 3 家族间的真爱，春之《CLANNAD》

Key 的第三部作品，《CLANNAD》PC 版在最初公开时的预定发售日期是 2002 年，但后来预定发售日被延期至 2003 年，之后再一次被延期至 2004 年 4 月 28 日，相比比最初的预定延期了 2 年。在剧情设计上，《CLANNAD》延续了 Key 社出品的前两部作品《Kanon》和《AIR》的感人、催泪特点。正因为如此，虽然剧情上没有关联，此三作却也经常被合称为三大催泪弹。但与前两作有所不同的是，本作是全年龄对象版。游戏中对家族和亲情的描写获得了极高的评价。



→《CLANNAD》是一个发生在小镇里，关于家族的故事。

←亲情与温馨，一直是该游戏的主题。

Front Wing

内外兼修多面开花

Front Wing 社的主要品牌除了和社名相同的"Frontwing"以外，还有"Survice (サヴァイブ)"、"hotchkiss(ホチキス)"、"b-Wings"等等品牌。虽说 Frontwing 社的员工并不多，但由于社长山川竜一郎和业界很多剧本家与原画师都有着良好的合作关系，也经常会有让人意想不到的作品出现。

品牌发展

以 2000 年 8 月 4 日发售的《カナリア ～この想いを歌に乗せて～》作品出道。会社最初打出了制作轻松娱乐向游戏的招牌，不过主要制作人员因为纷争而移籍到其他会社。自此之后 FrontWing 就多面开花，拥有了像《～うた》系列这样重视剧情的游戏、《魔界天使ジブリール》系列注重凌辱变身、甚至还有《タイムリープ》这样的萌系 3D 游戏，游戏涉及面相当广泛。另外参与游戏制作的原画家除了自社的空中幼彩之外，还习惯外请著名的原画家来合作。



强大的画师阵可以说是使得 frontwing 能够延续这么多年的最大保证。

Point 1 灰色三部曲《果实》、《迷宫》、《乐园》

《灰色的果实（グリザイアの果実）》原是 Front Wing 社在 2011 年为庆贺公司成立 10 周年而发行的纪念作，优秀的制作品质使得改作在当年的萌游戏大赏中获得金奖，评审及玩家都给予高度的肯定。出乎意料的成功使得制作方产生了制作续作的想法，并且在接下来两年推出了描绘主角风见雄二过去的故事的续作《灰色的迷宫》以及完结篇《灰色的乐园》。



←负责人设和原画的画师渡边明夫、フミオ均为业界大拿。

→《灰色的果实》的成功甚至超过了制作方的预期。

Point 2 魔界天使系列

在灰色三部曲出现之前，《魔界天使》可以说是 FrontWing 公司旗下最长寿并且最成功过的 ADV 游戏系列了。系列作的第一部发售于 2004 年，获得了空前成功之后，便火速改编成动画，并且广为流传，相信这也会是一部分年纪稍大读者的启蒙作品。系列作品中的人物设定及 CG 均由被誉为"萝莉传教士"的空中幼彩负责，执笔的剧本阵则会根据游戏的长度和需要进行变更。



Point 3 纯爱校园王道—うた系列

うた系列制作方针与《魔界天使》系列不同，这部更加偏重于剧情表现，早期的《そらうた》更是打着泣系作品的名号，虽然其作品实际内容并不抑郁，但有着画师**フミオ**的出色发挥和不算一流但仍然精致的剧本，是俘获了不少玩家的心。系列的第三部《ほしうた》是 frontwing 进入新时期的作品，与系列的前两作相比，文风更显成熟，但是剧情的发展构造并没有新的改变，延续了一贯的风格。



Point 4 3D 游戏—タイムリープ

在 2007 年末 frontwing 推出的所谓"压轴大作"。作品的最大亮点就是即时 3D 电影模式，人物统统使用 3D 卡通化渲染的模型，而作品的游戏流程上还是传统的 ADV，只不过相较于普通的游戏来说多了几分动感。这种观念在现在看来已经毫不稀奇，不过在推出的时候还是吸引了不少玩家的目光。游戏获得不错的评价之后，frontwing 还以此为基础开发了 3D 舞蹈软件《Dance×Mixer》。



Yuzu-Soft

萌系作品的风向标

Yuzu-Soft，在国内一般被昵称为柚子社，前身是 TEAM-EXODUS（チームエグゾーダス）。柚子社作品主要着重在简单的生活小故事上，同时借此塑造出个性鲜明、有血有肉的女主角，并在故事中以穿凿附会的方式带入主线剧情。充满捏他的剧情和简单不失温馨欢笑的日常，再加上萌度破表的妹子们，已经不能向柚子社要求更多了。

品牌发展

柚子社的 6 名创业人 Famishin、こぶいち、むりりん、天宫リツ、煎路、ろど，原在 GALGAME 公司 Studio Mebius 和 Studio Ring 的职员，曾参与《SNOW》的制作。但后来因不明原因而辞职，成立同人组织 "TEAM-EXODUS"，于 2005 年 C69 发售同人游戏《しょうよん！コドモ☆ちゃれんじ》，其后 Famishin 正式注册株式会社ユノス，设立了游戏品牌ゆずソフト，经历了创业之初的青涩和成长中的徘徊，目前已经成为值得玩家信赖的萌系游戏品牌之一。



原画师むりりん和こぶいち默契的配合也是柚子社能够成功的一大因素。

Point 1 亮眼的萌系佳作《夏空彼方》

无论是作为萌系作品，还是作为重视剧情的作品，《夏空彼方》都有亮眼之处，说这是柚子社史上剧情最为厚重成功的作品也应不为过。虽说游戏的背景简单，但是靠剧本家天宫**リツ**不断在人物和故事上拓展空间，并且细心细腻的下足了功夫，使得故事在小剧本的局限下还是让人物表现和故事发展合乎情理，从头到尾没有多少拖沓一气呵成。《夏空》虽然说不是神作，但也值得获得佳作的评价。

←在 2008 年发售的《夏空彼方》让玩家看到了柚子社的进步。

→女主角茅羽耶只能保持三天的记忆，而真正的她早已死于事故。

Point 2 重要的转折点，《天神乱漫 LUCKY or UNLUCKY》

在 2009 年发售的《天神乱漫 LUCKY or UNLUCKY》是柚子社的第四部作品，而真正奠定了该社如今地位的基石也无疑就是这部笨蛋似的欢乐作品了。对于柚子社来说，《天神乱漫》的制作和发售无疑就是决定柚子今后发展的生死之战。要知道在前一作《夏空彼方》以忧郁风格的剧作吸引了不少玩家之后，而在下一作中却令人吃惊地 180 度急转，从忧郁剧变成了欢乐搞笑剧，柚子的这一部明显赌的有点大，不过现在从结果上来说，这次的变革却使得柚子大获成功。毕竟现在卖萌当道，可爱就是正义。



↑一原画师阵的作画稳定性和品质依旧相当出色。

Point 3 轻车熟路的老伎俩《DRACU-RIOT》

1951 年 2 月，克里斯托弗·史差切试着运行他为英国国家物理实验室里的 Pilot ACE 电脑所写的《西洋跳棋》(Chess) 的程序。运行的结果是——该程序超过硬件内存容量。也就是说，英国国家物理实验室的电脑无法验室的电脑无法运行他编写的跳棋游戏。听上去是不游戏。听上去是不游戏。听上去是不是特夸张？不过考虑到当时的计算器硬件性能水平，就不是那么难能水平，就不是那么难能水不是那么难能水不是那么难能水平，就不是那么难以接受了。

→由清水爱配音的艾莉娜可以说是游戏中最大的亮点所在。



←改编成为漫画的《DRACU-RIOT》大受好评。

August

废萌的教科书

八月社作为出品不多的厂商之一，其作品质量却是得到大多数玩家的认同。而且游戏总会将女主角定义为与常人相异的属性，例如《夜明け前より瑠璃色な》里的月球公主与《FORTUNE ARTERIAL》里的吸血鬼。异族之间寻求和谐的恋爱故事是八月社作品的一大看点，画师べっかんこう细腻柔美的画风（虽然有人看厌了）也是许多玩家中意的原因之一。

品牌发展

August 的前身是同人会社“王宫魔法剧团”，以前喜欢弄一些“叶键社”的二次创作公布在他们的网站上（已停止更新）。当时的作品有《OneWayLove ミントちゃん物语 Phase》。同年（2001 年），“王宫魔法剧团”注册成名为“有限会社叶月”的 AVG 类 GalGame 游戏制作公司，社团中以榊原拓为首的主要员工都辞职加入了公司。在 2006 年后，该公司更名为“株式会社叶月”，并推出处女作《Binary Pot》。现在加入了以戏画为首的品牌合作企划。



八月社的看板画师べっかんこう（男性）被评为判子绘四大天王之一。

Point 1 夜明前的琉璃色 崛起壮大的基石

在 2005 年 9 月 22 日推出《夜明前的琉璃色》（夜明**け**前**より**瑠璃色**な**）后，**べっかんこう**画风开始横扫**エロゲ**一业界，并且凭借神原拓等三人王道剧情的配合，使这一个被称为“废萌”的作品创造了该年成人游戏销售额第三名的纪录。紧凑的事件、栩栩如生的人物心理描写、出色恰当的演出效果、再加上游戏中掺入的 SF 要素，让这一作创下诸多传奇变成了自然而然，水到渠成的事情。



←《夜明》的年销量第三可是踩在了 key 社的《智代 after》之上。

→榊原拓、内田ヒロユキ、安西秀明为八月社的看板剧本家。

Point 2 FORTUNE ARTERIAL

第 6 作《FORTUNE ARTERIAL（命运动脉）》自发售之后便创下了八月社史上最高销售额的记录，之后还改编成漫画、小说、电视动画，甚至还有PS3、PSP版的全年龄移植版。FA 的诞生可以说就是八月党（八月社的死忠）不断膨胀壮大的有力保障，就算**べっかんこう**的判子绘一如既往，还是有无数死忠表示受用无穷。八月社通过《夜明》中获得的宝贵经验让其变得更加成熟，也获得了大量玩家的认同。



Point 3 秽翼的尤斯蒂娅

在本作中，剧本家榊原拓毅然抛弃了以往的欢乐校园模板式剧情，以独特的阴郁、忧伤的暗黑悲情戏来架构剧情发展，可以说是完全颠覆了过去的风格。不过剧情和初玩时黑暗压抑的感觉相反，当你真正进入游戏世界时，才发现这是个隐藏在黑暗表层下却是个无比美丽而温馨的世界。优秀的剧情质量加上八月社一贯的优良画质，配上用心良苦的出色演出，使得秽翼大获成功，并拿到了当年的销量第一。



Point 4 大图书馆的牧羊人

在一改清新风推出了致郁向的秽翼并大获成功之后，八月社没有继续向糟蹋广大人民群众眼泪的道路前进，在大图书馆中再次回归了八月传统的校园恋爱向，并且展示了八月对于此类作品的掌握熟练程度。作品中光影效果和游戏系统都大幅度提高，不过剧情并没有在深度上多花功夫，整体风格比较明亮欢快，也许对于寻求刺激的人来话说这并不受用，但是对于某些八月党来说，这才是本命啊！



戏画

三头六臂的高产大户

戏画的最大特色就是多线程开发了，因拥有数个制作生产线，一年内约有平均 4、5 部作品，在一个制造商平均一年只有一、两部作品的十八禁游戏的业界中是非常多产。较有代表性的作品是 TEAM BALDRHEAD 开发的游戏系列和外注剧本家丸戸史明的作品，然而戏画总体作品的质量并不安定，部分人称质量不佳的作品为“戏画地雷（戯画マイン）”。

品牌发展

戏画是大阪府的游戏制作商 TGL 企划的成人游戏品牌，品牌的 logo 来自《鸟兽人物戏画》中兔子的拟态，关联公司有猫猫软件（ねこねこソフト）、August（オーガスト）、HOOK、牛奶软件（みるくそふと）等。戏画早期的游戏系统相当粗糙简陋，不过以1996年发售的《ハーレムブレイド ～The Greatest of All Time.～》为转机，更换了大量了制作员工，并且吸收了不少强人加入，使系统获得大幅度的改良，之后的作品大都以这个为基石，追加了各种有效的机能。



菊池政治越来越偏向幼龄化的画风也一直都是人们津津乐道的事情。

Point 2 史诗级热血战斗，TEAM BALDRHEAD

戏画另一块招牌则是人气作品 Baldr 系列。在 Baldr 系列中，除了现实世界之外还有一个可以随意进入的虚拟电子世界，当现实与虚拟交错时，故事就开始了。系列的代表作《BALDR FORCE》和《BALDR SKY》不仅有庞大的世界观和优秀的剧情，而且还是 galgame 游戏中鲜少见到的动作游戏，而且游戏引擎优化相当出色，不仅手感、爽快度以及复杂程度不亚于绝大部分的家用机游戏，各种武器搭配与连段研究更是挑战极限的玩家们津津乐道的内容，到现在俨然已经成为了戏画的摇钱树。



↑→系统、剧情、画面、音乐全面出彩的 Baldr。

Point 1 纯爱故事系列，まるねこコンビ

戏画最为出名的生产线之一就是外注剧本家丸戸史明和原画师**ねこにゃん**的“丸猫组合”了。丸户擅长前期描写王道展开，到终盘巧妙地引出剧情的高潮，再加上非常精炼的表达，使他获得了不少固定 Fans。其中的代表作不得不提《女仆咖啡帕露菲》和《青空下的约定》。特别是后者获得的声誉极高，并获得了第一届“美少女游戏赏 2006”的总大赏、剧本赏、主题曲赏、纯爱系作品赏、玩家支持赏，共 5 个奖项，堪称 06 年 GALGAME 的大赢家。



←不过《青空下的约定》销量并不算非常尽如人意。

→丸户史明也凭借着戏画的“女仆咖啡三部曲”博得了众人喝彩。

Point 3 怀旧格斗系列，Variable Geo V.G.

VG 是戏画制作的一个格斗游戏系列，译名为姬武神传说。最早是戏画在 PC-98 上推出的 2D 对战游戏，大概就是叙述多个国家的联合企业“Variable Geo”为了选拔出最强的女仆，而特意举办一个格斗大会让她们互相厮杀。由于游戏大受欢迎，戏画将游戏中的 18 禁要素去掉移植到家用机平台，成了比较普遍级的格斗游戏。不过之后随着 TGL 的没落，VG 系列在游戏机平台上的奋斗也给划下了休止符，现在此系列的大部分作品都无法在官网找到踪迹。



→战斗节奏感很快，攻击一气呵成，不过系统相对比较复杂。

← ADV 游戏《V.G. NEO》为 V.G 系列十周年的纪念作。



日本乙女游戏

什么是乙女游戏？

所谓的乙女游戏（おとめゲーム），就是对女性向恋爱游戏中，主人公为女性的游戏的总称。乙女游戏多针对女性玩家开发，属于女性向游戏之一，其人员构成多为一女多男，多有着豪华的声优阵容，细腻而华丽的彩绘场景，并有着令人感动唏嘘的恋爱情节。

乙女游戏的平台多为 PC 或者是以 PSP、PS2、PS3 为代表的家用机，它与男性向的美少女游戏 (galgame) 可谓是正好相反的概念，因而也有着“美男游戏”的称呼。正如它的名字那样，这类游戏的玩家大多是女性，而游戏的主人公也多为年龄在 15~18 岁的女孩子，这一点与少女漫画的设定大致相似。不过，也有些游戏将主人公设定为成年的白领等已经工作的女性，这也是根据游戏剧情需要而做出的更改。

那么，乙女游戏的玩家们都是些怎样的人呢？不管身边有没有男朋友，只要对现实感到疲惫，想要得到治愈的人，都能够在乙女游戏中放松心情。相信这一点不光是对于乙女游戏的玩家而言，对于美少女游戏等所有角色扮演和 ADV 游戏的玩家而言都是大同小异。

接下来，我们就从四个方面来简单概括一下乙女游戏的有趣之处，相信这也是初次接触乙女游戏的玩家们迫切想要了解的东西。

① 角色

角色是了解一个游戏最直观的要素，在正式开始玩游戏之前，我们可以在游戏的公式网站上看到率先披露的主要角色们。在接触游戏之前对于其中的游戏角色就已经有了一个大致的判断和喜好，也许一眼看上去就对他一见钟情；也许对于这个角色的性格有着特殊的好感；不管他是年上型，抖 S，腹黑，傲娇，抑或是正太，在以角色多样化著称的乙女游戏中，总会有投你所好的一款。正因为有了一个你尤为喜爱的角色，你才会对一款游戏产生兴趣。一般来讲，乙女游戏中常出现的男性角色类型大致有这么几种——学生会长，哥哥，邻家的青梅竹马，弟弟，学长，学弟，半路结识的帅哥，以及身份不明并且非我族类的魅力人士。不过最近的乙女游戏中萌系角色的比重大幅增加了，也许是因为市场需求就是如此吧。



↑ 对于年纪尚轻的少女们来讲，华美的画风会在第一眼抓住她们的视线，而随着游戏剧情的推进她们才能逐渐了解人物性格。

不仅是对男性角色，近些年来玩家对于身为主角的女性角色也有了一定的要求。由于玩家大多为女性，因此会对同为女性的主角的要求十分苛刻。身为主角不能太软弱也不能太强势，性格上也要有一些亮点，这也标志着女性玩家从过去的仅为了满足自己对于男性幻想而玩游戏开始向注重故事的整体性的转变。

② 游戏性

不管是什么类型的游戏，对于玩家来说游戏性无疑是不可忽视、甚至是占有绝对位置的一个因素。一个游戏是不是有值得玩的价值，故事和系统上是否让人有“非你不可”的感觉，玩游戏时有种意外感，玩过游戏后有种满足感，这就是游戏性。

具体来讲游戏性体现在两个方面上，一个是故事脚本，一个是游戏系统。一个好的乙女游戏

一定会有一个出色的剧本，仅凭一个枯燥的故事制造出的预习，相信不管是谁都不会对它感兴趣的。由好的脚本支撑起整个游戏的佳作不在少数，QuinRose 仅凭一个五月攻就能长立于不败之地并不是一个玩笑。而游戏系统则有多种表现形式，有按照通过时间轴向前推进攻略角色的，有采用回合制来逐渐提升角色好感度的，甚至还有像 RPG 游戏一般通过走地图来逐渐拉近与角色之间的距离的。如果说到系统的多样性，那么不得不说的便是 Otomate 社。Otomate 社以新作游戏的发行速度与游戏的新颖度著称，大家耳熟能详的《薄樱鬼》和《绯色的欠片》以及前段时间刚播放了动画的《失忆症》都是由 Otomate 社制作的，游戏不仅角色的萌度颇高，也经常在游戏里加入很多颇有新意的小游戏，虽然玩起来难度并不高，不过在通完游戏之后很容易得到充分的满足感。

③ 代入感

正如前面所说，乙女游戏的玩家主体为女性，所谓的代入感指的也是玩家能否能够与游戏中的女主角产生共鸣。如果玩家能够感受到自己与女主角之间的相同的感情，那么游戏的趣味性也会大大增加。乙女游戏的主人公就像自己一样，不



↑ Otomate 社制作了《BLACK WOLVES SAGA》的 PSP 版本，此游戏在 PC 平台上还有另一个版本。

管是过去的经历还是思考问题的方式，不管是心中抱有的烦恼还是关于未来的理想，如果这些都能得到玩家的认可的话，玩家就会忍不住全心全意地投入到游戏中去。

想要让玩家们对游戏产生代入感，需要的是合情合理的剧情安排。如果在让人感觉贴近生活的平凡日常中出现了无论如何都没办法用逻辑解释的情节，那就只能让人大呼坑爹瞬间出镜了。除了故事发展的逻辑以外，角色的塑造也是不能忽略的问题，其中最重要的依旧是真实性。不是所有主角都是圣母玛丽苏和龙霸天，如果连我们所操纵的游戏角色都不招人喜欢的话，恐怕没有多少人会愿意将一个耗时而又劳心的游戏玩下去的。游戏之所以被称之为游戏，在于它来源于生活却又与生活有所不同，我们也能够在身边找到一些其中的人物的影子，正因为他们的不完美，才容易让我们发自心底地产生认同感。

④ 意外性

虽然日常系的内容也自有其乐趣所在，不过太过清汤寡水的故事就让人有些食之无味了。有些游戏的故事虽然读起来的确有趣，可完全按照自己的预想发展的剧情最多也只能令人感到“有意思”，而远达不到“精彩”的程度。真正令人印象深刻的一定是兼顾剧情的趣味性与意外性的作品，如果剧情突然有了令玩家意想不到的神展开而又不令人觉得突兀，那么接下来的故事，一定也会令玩家产生无比的兴趣。

乙女游戏发展史

如果要说到乙女游戏的起源，就不得不提到光荣公司。光荣株式会社（株式会社コーエー，也简称为 KOEI）是日本一家著名的游戏软件公司，由襟川阳一和襟川惠子夫妇于 1978 年创立，也常被简称为“光荣”。光荣早期以制作历史模拟游戏为主，随着时间的流逝，他们的经营范围开始不断扩大，从战略、动作、到恋爱游戏都有所涉及。在 1994 年，光荣发售了一款恋爱游戏，这就是为之后乙女游戏的发展开了先河的《安琪莉可》。

①乙女游戏的起步

说到乙女游戏的起步，就不能不说到一部经典乙女游戏作品——《安琪莉可》。《安琪莉可

（アンジエリーク）》是一个系列游戏的总称，在1994年，它只不过是作为一个只能在SFC主机上运行的乙女恋爱游戏出现的。由于它是业界首个女性向游戏，所以它在日本甚至被称为“女性向游戏总本山”。要说这款游戏的诞生，它只不过是出自光荣的一个无心之举。在20世纪90年代初，面向男性的游戏已经有了不小的发展，而此时光荣的一部分女性员工也想要制作一款专门给女性玩的游戏。她们聚在一起提出了一个游戏企划，不过光荣那时候正将经历放在以历史为背景的诸种游戏上，并没有重视这个企划。这也不怪光荣，因为当时社会上的主流意识都认为，游戏这种东西是面向男性的，而游戏消费的主体也是男性，因此他们并没有太过留意女性市场。



↑画面的精致度虽然不能算是拔尖，《安琪莉可》却仍然给人一种非常美妙的感觉，让人看得赏心悦目。

经过一年半的制作，《安琪莉可》在1994年的9月上市了。出人意料的是，这款女性恋爱养成类的游戏居然受到了很大的欢迎，一些主流报纸也做了相关的报道和专题，世上首款女性向游戏一经面世便引起了人们的注意。94年版的《安琪莉可》只能在SFC上运行，并且没有语音，之后才又发售了进一步完善游戏并内置语音的《安琪莉可 Special》。这部作品可以算得上是真正意义上比较正式的“安琪莉可”系列一代作。这部作品的声优阵容极其豪华，速水奖和盐泽兼人甚至被业内称为“声优双璧”，仅凭大牌的声优就已经吸引了不少声控，而游戏的高质量也得到了玩家们的一致推崇。《安琪莉可》一经问世便取得了广泛的瞩目，原本制作者们将游戏的受众定位为少女，可没想到有不少已婚的女士和自己的孩子们也一起在玩这款游戏。游戏发售之后还产生了小说、漫画和Drama CD等一系列的衍生品，至今仍旧没有被人们忘却。

在《安琪莉可》问世之后，不少游戏公司开始纷纷效仿这个成功案例，也开始制作起了女性向恋爱游戏。1995年，以结婚为主题的日本游戏史上首个男女兼用的恋爱游戏《结婚~Marriage~》发售了。在游戏中出现了恋爱养成游戏《卒业》和在它的女性版本《卒业M》中登场的角色们的成年人姿态，新一轮的邂逅与恋爱再次起程。不过在之后发售的PlayStation（PS）版本中却去掉了女性视点的部分，对于乙女游戏来讲这应该是一种损失。

从《安琪莉可》诞生并成为系列，到业界中乙女游戏的逐渐兴起，期间并没有花费太长的时间。乙女游戏一面世便受到了少女及家庭主妇的极大欢迎，在日本发售的游戏都有着各自的专柜，据统计，购买乙女游戏的不光只有女性，相当一部分男性也会在新作发售时前去购买——虽然不知道买来的游戏到底是给谁玩的就是了。

②乙女游戏的发展

看到了女性向游戏的广阔前景，其他公司自然也不会放着这块肥肉不动。1998年11月27日，日本富士通公司开发出了一款在Windows系统上进行的恋爱模拟养成游戏，这就是名震一时的《梦幻奇缘~Fantastic Fortune~（ファンタスティックフォーチュン）》。在游戏发售之后，富士通便决定从游戏界撤退，一时间使原本的制作组陷入了瘫痪状态，不过游戏的死忠粉丝们发起了联名签字活动，支持游戏继续制作并进行平台移植。在两年后的2000年，由株式会社Cyberfront发售了该游戏的PC廉价版，2001年发售了在PS平台上运行的版本。其实PC廉价版与之前的版本并没什么本质区别，只不过是公司用来清理存货再二次圈钱的一种手段而已。《梦幻奇缘》的诞生也经历了一番磨难，根据STAFF表我们可以

知道这个游戏的企划、剧本和原画全部是由ゆきあずさ，也就是结城梓担任的。事实上，在游戏企划时结城梓担任的主要是企划和原画，但在制作时担任剧本创作的脚本师突然辞职，由于重新找一个脚本师需要不少的时间，出于对时间效率与成本的考虑，最终连剧本也是结城梓全权负责了。不过就结果来说，结城梓的临时上任并没有造成游戏品质的下降，反而还使之上升到了不错的水平上。《梦幻奇缘》与富士通之前制作的男性向恋爱游戏《恋爱物语（Eberouge）》有着相同的世界观，而它的时间则被定为《恋爱物语》的5000年前。由于两个系列的故事都发生在一个名为“瓦兰朵”的异世界中，所以之后人们将《恋爱物语》系列与《梦幻奇缘》、《梦幻奇缘2》统称为“瓦兰朵”系列。



↑《梦幻奇缘》上市的时候受到了很多人的喜爱，只是没想到，这居然是富士通从游戏界隐退之作。

在《梦幻奇缘》发售之后，乙女游戏的同人活动也逐渐兴起了。从1998年到2000年之间，男女兼用的恋爱游戏数量急剧增加，原本“游戏只是男性专属”的观念逐渐被改变，游戏店中也辟出了专门面向女性的游戏专区。2000年，VisualArt's旗下的乙女游戏品牌AMEDEO发售了游戏《First/Live》，至此之后，PC用户中乙女恋爱游戏的死忠玩家开始逐渐增多。不过要说真正令乙女游戏存在感大增的，还属2002年由KONAMI制作发售的乙女恋爱游戏《心跳回忆Girl’s side》。通过这款游戏，有不少之前从未听说过乙女游戏的玩家也开始对此产生了兴趣，对于主人公为女性的恋爱游戏的认知度也大幅度上升。从此之后，“乙女游戏”这个词也开始频繁地在杂志和网络上出现，乙女游戏玩家也开始逐渐渗透了到普通游戏玩家中。想必大家都听说过《心跳回忆》这款游戏，这是一款面向男性玩家的恋爱养成游戏，而《心跳回忆Girl’s side》则是面向女性玩家制作而成。在这款游戏中，男性角色们可以叫出主角的名字，这在之前的乙女游戏中是前所未有的。而且本作中启用了大量的知名声优，豪华的声优阵容以及趣味十足的多条线路让乙女游戏的知名度急速上升。



↑《心跳回忆Girl's side》可以说是《心跳回忆》的性转换版，与其他游戏不同的是，游戏中的角色能叫出主人公的名字。

③乙女游戏的繁荣

2003年，美蕾发售了乙女游戏界首个成人乙女游戏《星之王女》。虽然美蕾的游戏一贯在剧情上有着号称“天雷”的硬伤，不过作为首个成人向乙女游戏，《星之王女》还是有着里程碑一般的意义的。《星之王女》总共出了三作，这一系列的作品在国内的评价褒贬不一，不管怎么说也算是乙女游戏界做出的一个尝试，剧情上固然有些不尽如人意的地方，不过这种大胆的尝试无

疑也激励了整个业界和市场。

进入 2004 年以后，游戏制作公司 D3 PUBLISHER INC. 连续两个月只发售乙女游戏，游戏软件制作发行公司 CAPCOM 更是制作了一款包含了各种在当时的游戏界中前所未闻的元素的乙女游戏《恋爱家政妇（フルハウスキス）》。游戏上市后便引起了巨大的轰动，并获得了极高的评价。2004 年年末发售的 PS2 平台上的《幕末恋华 新选组》从当时各种类型的新撰组作品中脱颖而出，这部由 D3 出品的纯女性向新撰组游戏给一直以面向男性玩家为主要市场的新撰组游戏带来了一丝清新的风气。之后发售的《遥远时空中 3》也有着不俗的销量和良好的口碑，乙女游戏在业界中逐步迈入了繁荣期。

2005 年根据漫画改编的游戏《网球王子 学园祭的王子》开始发售。以少年漫画为题材所制作的正统乙女游戏受到了瞩目，而当时正值《网球王子》大红大紫，而喜爱《网球王子》的读者大部分都是女性，在漫画的带动下，游戏的销量也是水涨船高，并且在次年发售了《网球王子 心跳幸存者》。

随着越来越多乙女游戏的发售，一大批乙女游戏的忠实粉丝也开始出现，并迅速扩大着数量。根据《FAMI 通》的调查，在 2006 年发售的恋爱游戏发行量的前 20 名中，有 8 个是女性向游戏，而其中乙女游戏就占了 7 个。其中倍受瞩目的是 KOEI 的新罗曼史系列（Neo Romance series）。新罗曼史系列是对 KOEI 下属的游戏开发团队ルビーパーティー所开发的乙女游戏系列的总称，而参加系列游戏配音的声优们每 4 年会举行一次声优见面会，2006 年 2 月的见面会是在台湾举行的。新罗曼史系列中的游戏可以说都是受到极大欢迎的游戏，系列第一作《安琪莉可》讲的是普通的女子高中生安琪莉可成为了掌管宇宙的女王候补，与侍奉女王的守护圣们一起努力成为女王的故事，系列第二作《遥远时空中》讲述了被召唤到异界的少女为返回原本的世界与八叶一起打败恶灵与鬼的故事，第三作《金色琴弦》则首度以现代日本为舞台，描绘了女主角为了与星奏学院的学生们一起参加音乐会而产生的恋爱与友情的故事，第四作《新安琪莉可》则重新返回巨大的世界观，女主角和四个男性一起去拯救世界。正是这四个游戏令 KOEI 在 2006 年的女性向游戏排行中名列前茅，这也是乙女游戏获得了大众认可的一个标志。

④乙女游戏的未来

随着乙女游戏逐渐渗透到女性向游戏玩家之中，认识到乙女游戏的巨大商机，越来越多的乙女游戏品牌成立，乙女游戏界呈现出一片欣欣向荣的景象。

2010 年的《歌之王子殿下》掀起了新一轮乙女游戏的狂潮，在这之后市面上的乙女游戏框架越来越成熟。现今的乙女游戏界，几大游戏厂商各占一角，每年发售的新游戏都让人眼花缭乱应接不暇。

评定一个游戏的好坏多从多方面来分析，不管是人设、故事、音乐还是游戏系统，这些都是吸引玩家的重要因素。一个游戏上市之后大卖，拥有了较高的人气，那么游戏周边也会应运而生。游戏角色的抱枕，手机挂坠，扭蛋，小粘土等等自不必说，游戏的原声集，主题歌 CD，剧情 DRAMA 也会成为游戏发售之后的后续产品。如果剧情优秀，那么游戏还会被改编成漫画甚至电视剧，通过其他形式继续进行传播。随着产业链的逐渐成熟，乙女游戏的潜在市场也被逐渐开发，这也促使了乙女游戏的继续发展和前进。

直到现在，乙女游戏的发展已经接近 20 年。20 年间产生了不少可以数得上名字的优秀作品，而玩家们也随着乙女游戏的发展而逐渐成长。不管是发生在现实世界中的日常恋爱故事，还是以宇宙和异世界为舞台的奋斗成长历程，玩家们都与主人公一起努力。在这些作品熏陶下的玩家们逐渐有了自己的喜好和口味，之后的作品如果想要得到大家的认可，必须要在故事上下更多工夫才能在竞争激烈的市场上占据一席之地。

说到乙女游戏就离不开恋爱，恋爱永远都是乙女心中不被污染的神圣存在。如果游戏能描绘出一个能被大多数人认可的恋爱故事，那么它就算得上是个满足多数受众的乙女游戏。不过，单单只有一个恋爱故事对于乙女游戏来讲还是远远不够的，想要在口味变得越来越刁钻的玩家中获得认可，就必须得在其他地方有所突破。不管是悬疑还是逆转，想要把故事讲好需要的不仅仅是平铺直叙，还要有能令人产生兴趣甚至有些吊人胃口的东西。只有够把握住玩家们的口味和兴趣，才能够做出受玩家欢迎、被市场所接纳的好游戏。

经历了 20 年的发展，乙女游戏在视觉效果和可玩性上都有了天翻地覆的变化，游戏的平台越来越多，受众的人群也越来越广，游戏的制作也逐渐随着玩家们的喜好而变化了。游戏越来越体现了玩家们的愿望，剧情的安排也更加贴近女性的想法。社团活动中经理人与队员之间的秘密，修学旅行时被喜欢的男生告白，人气演员背后的恋爱……这些都是女孩子们永远热衷的甜蜜故事。乙女游戏虽然随着玩家的攻略就能走完全程，但能否真正令玩家产生心中的共鸣还是需要 STAFF 们好好揣摩玩家们的心思。

纵观乙女游戏的发展历史，我们可以很清楚地感受到乙女游戏发生的翻天覆地的变化，相信今后它也会继续越走越好。



↑ KOEI 的新罗曼史系列已经成为足以代表 KOEI 的游戏系列，前四作皆被动画化，在女性玩家中拥有极高的人气。



↑《薄樱鬼》是以新选组为题材的乙女游戏，以细腻的画风、深刻的故事以及个性鲜明的角色深得玩家喜爱。

乙女游戏公司 & 代表作

光荣株式会社

株式会社コーエー /KOEI

光荣株式会社是日本一家著名的游戏软件公司，由襟川阳一和襟川惠子夫妇于 1978 年创立，也简称光荣。该公司早期以制作历史模拟游戏为主，随着时间的流逝，经营范围不断扩大，从战略，动作，到恋爱各个系列都有涉足，受到各个阶层玩家的喜爱。

品牌发展

如果要说光荣最擅长的游戏类型，那应该就是饱含历史风味的古风游戏了。不管什么类型都带着浓浓的古风，即使恋爱游戏如《遥远时空中》也蕴含了古雅的历史韵味，这股历史的内涵可以说是光荣独有的特色。由于光荣的三国志注重历史考量，不管怎样的游戏都能为其设定出完整而贴近历史的背景与世界观，所以在华人地区具备了很高的知名度。早期光荣公司在华人地区的认知度甚至超过日本本土。光荣出产了一系列的乙女游戏名作，为乙女游戏的发展奠定了坚实的基础。



光荣株式会社所制作的乙女游戏有不少都被动画化，大大增加了玩家的数量。

Point 1 相爱却无法相守的凄美爱恋《安琪莉可》系列

安琪莉可系列的第一作在 1994 年发行于 SFC 主机上，十余年间发展成为一个丰富的综合系列。它的世界观对于当时的女性向游戏来讲设定的十分巧妙，讲述了统领宇宙的女王与身边的九位男性守护圣之间的故事。

当上一任女王力量即将耗尽时，便会选拔出下一任的女王来接替自己。被选中的女王与守护圣必须离开原本生活的世界，前往圣地去守护宇宙、调律群星，他们彼此之间的羁绊也会变得格外深刻。整个故事从一位名叫安琪莉可 · 立摩朱的少女成为女王候补开始，讲述了她与守护圣之间的点点滴滴……相爱却无法相守，必定会错过的恋爱与无法平行前进的人生，令人忍不住为之动容。

↑光之守护圣与暗之守护圣。

Point 2 跨越时空的浪漫之恋，《遥远时空中》系列

作为 NeoRomance 系列的第二弹，《遥远时空中》依旧拥有响当当的名声。虽然对于现在的我们来说，穿越并不是稀罕事，不过对于当时的游戏界来讲，这是一个很有趣的设定。《遥远时空中》中每代女主角的穿越都发生在樱花飞舞的季节，她们从现代穿越到异世界，作为龙神的神子去守护自己脚下的土地，击退恶灵防止来时他们的侵蚀。龙神的神子身边有八位守护者名为“八叶”，这个设定与《安琪莉可》中的“女王”“守护圣”的设定类似，虽然男女主角一样是守护与被守护的关系，不过《遥远时空中》弥漫着的和风气息正是它的魅力所在。



↑→根据玩家的选择女主角可以留在任何一个世界。

Point 3 在精灵的引导下去恋爱吧，《金色琴弦》

《金色琴弦》的 PC 版于 2003 年发行，是 KOEI 新罗曼史系列中的第三部全年龄女性向恋爱模拟游戏。以浪漫的古典乐曲为游戏题材，和前两部作品相比，此作中故事中所具备的恋爱要素与剧情分枝更为丰富了，因故事复杂性的提高而变得更加耐玩。故事以现代音乐学院为背景，以传统西洋乐器及古典音乐为特色展开，女主角日野香惠子阴错阳差地参加了学校的音乐演奏会，借着音乐精灵莉莉送给她的小提琴与其他五个男生相遇，通过对音乐的理解与共鸣，香惠子也加深了对同样参加演奏会的五人的理解，友情与恋情逐渐萌生……



←在音乐精灵莉莉的引导下，主人公通过对音乐的理解，逐渐与男性角色拉近距离。

Otomate

オトメイト

Otomate 可以说是目前年产量最大的乙女游戏公司，几乎每个季度都会有那么几个新作预定发售。以精美而多样的画风、悦耳精致的音乐以及华丽无比的声优阵容使人印象深刻的 Otomate 作品，是很多乙女游戏玩家们的首选。Otomate 发布的游戏中有多部作品被改编成动画，其中最著名的还要数《薄樱鬼》。

品牌发展

日本的乙女游戏界在二十年间有过繁荣也有过衰退，乙女游戏火起来的时候很多公司也一窝蜂地跑去制作乙女游戏，但大多数在发行了个位数的游戏之后便销声匿迹，然而 Otomate 却始终坚持制作发行着此类游戏。不过，Otomat 的游戏大多有着一个致命的软肋——剧本。Otomate 被国内玩家戏称为“呕吐妹”，由此可见玩家们对盛产雷作的 Otomate 的无奈。就算这样，Otomate 还是出产了几个能够拿出来单独说说的作品，这里为大家挑选了几个比较优秀的作品，希望大家能喜欢。



《薄樱鬼》可以说是 Otomate 社最有名的系列，并多次被动画化。

Point 1 如樱花般飘零的华美，《薄樱鬼～新选组奇谭～》

提起《薄樱鬼》想必大家都很熟悉，精致而华丽的画风，凄美的故事，再加之动画化所带来的推动效应，《薄樱鬼》可以说是火了一把。它是 Otomate 于 2008 年制作的女性恋爱冒险游戏，故事发生在日本动乱的幕末时期，因父亲的神秘失踪而决定女扮男装前往京都探访的主角雪村千鹤，因缘际会之下加入了新选组，从此与新选组一起展开了对黑暗的战斗。根据游戏改编的动画也在 2010 年播放，并且在今年 8 月上映了剧场版《薄樱鬼》。



←《薄樱鬼》现在已经成为了一个系列，内容也各不相同。

→在飘零的樱花中，弥漫着一股淡淡的哀伤。

Point 2 游走在梦与现实的隙间，《CLOCK ZERO 终焉之一秒》

《CLOCK ZERO～终焉之一秒～》是在 2010 年 Otomate 社所制作的 PS2 平台上的乙女游戏，在 2011 年 10 月发行了它的 PSP 版本，可以说是 Otomate 社少有的画风唯美剧情充实，在玩家中少有诟病的神作。

号称能够令人分别在“现实世界”和“梦中世界”中享受孩提时代与长大成人后恋爱模样，《CLOCK ZERO》带领玩家们一边在现实中度过宁静安详的日常生活，一边在梦中体验种种不可思议的惊人生活。剧情的前半段所描绘的美好的儿时回忆，恰恰与后半段描述的崩坏世界形成强烈对比，直到最后，玩家们才能得知出乎意料的真相。



←梦与现实世界的对比令人印象深刻。

Point 3 当乙女游戏遇上悬疑，《Amnesia 失忆症》

《Amnesia》是 Otomate 在 2011 年制作的 PSP 游戏，发售之后在玩家中获得了极大的反响，并且在 2013 年 1 月被动画化。故事发生在类似于近现代的架空国度，女主人公在醒来时发现自己失去了之前全部的记忆。自称是精灵的少年 Orion 出现在了主人公的面前，在其引导之下，为了取回过往记忆的主人公开始着手调查自己身上发生的事情。故事从一开始就被一股浓浓的悬疑风笼罩着，女主角失忆的原因始终困扰着每个玩家，而罪魁祸首似乎就在自己的身边。游戏的音乐与人设十分精致，作为乙女游戏，故事结局的多样性实在是令人大开眼界。



→乙女游戏中所夹杂的悬疑要素令玩家忍不住大呼过瘾。

←《Amnesia》在 2013 年被改编成动画在电视台播放。

QuinRose

クインロゼ

如果说前面的 Otomate 的作品以华丽的画风与狗血异常的剧情为特点的话，QuinRose 则与它恰恰相反。此公司出品的游戏的人物设定的形象十分有趣，女主角及主要人物十分鲜活，故事的展开也十分吸引人，但在人设上总是有种挥之不去的僵硬感。不过最近的几款游戏这一不足得到了改善，希望它能够带给我们更多的惊喜。

品牌发展

QuinRose 的剧本总能令人十分期待，各种设定虽然数目庞大，但一旦接受之后整个故事都会变得十分精彩。当家写手五月攻创作的故事总能吸引人玩下去，笔下的女主角并不像一般女性向游戏中的女性角色那样圣母，而是十分真实。她们并不是依附于男性生活的人，而是有着自己的想法和考虑，独立而又积极。对于喜欢慢热型剧本的玩家来讲，QuinRose 绝对会令人满意。QuinRose 的代表作为《爱丽丝》系列，这也是包含游戏最多的一个系列。



游戏的画风自由奔放，不失唯美，让玩家着迷。

Point 1 当童话进入现实《爱丽丝》系列

爱丽丝系列可以说是 QuinRose 的招牌系列作品，眼下已经成为吸金大作。系列游戏包括《心之国的爱丽丝》，《三叶草国的爱丽丝》，《小丑国的爱丽丝》《玩具箱之国的爱丽丝》等等，采用回合制来推进故事发展。以《爱丽丝梦游仙境》为蓝本创作而成，可以说是一部纯小说式的恋爱 AVG。玩家将扮演主人公爱丽丝进行故事，每一次行动都会消耗一个回合，玩家必须在有限的回合中展开故事。依照选项不同以及自由行动时移动的地点产生不同的分歧，最终走上不同的路线。



←游戏对于女主角的性格塑造得十分成功。

→随着游戏数量增加，人物立绘水准也在不断提升。

Point 2 在校园中培养出属于你的公主，《魔法使与主人 ~New Ground~》

《魔法使与主人》原本是 2006 年发售的恋爱养成游戏，玩家必须在学校里一边培养公主的学识品德，一边与候补的侍从们培养感情，从中选出一位终身伴侣与自己相伴。在 2010 年，QuinRose 在 PC 平台上推出了它的重制作品《魔法使与主人 ~ New Ground ~》，所有角色都被重新绘制，增加了大量的新事件和重制 CG，并实现了角色全语音化，游戏系统也经过了全新改良。超强气抖 S 的女主角令人眼前一亮，超长的剧情以及趣味满溢的事件让人丝毫感觉不到枯燥。声优阵容豪华，故事有趣，角色设定也十分迷人，《魔法使与主人》让人不得不推荐。



←游戏中的女主角令人印象十分深刻，这是乙女游戏中少有的强气女主角。

Point 3 存在于人与妖怪之间的学校《逢魔时：妖怪恋爱传奇》

女性向游戏公司 QuinRose 的首个日本风格幻想恋爱文字冒险游戏，就是这里要说的《逢魔时：妖怪恋爱传奇》，又名《逢魔时：怪谈罗曼史》。

故事发生在一个位于人类与妖怪世界边境的高中学校，在这个学校中，白天是普通的人类上课，一旦学生们放学回家，在接近“逢魔时”的妖怪们就回来学校上学。故事的主人公凉江静身上有着可以吸引妖怪的矶姬之血，在这个满是妖怪的学校中，她的校园生活根本不可能风平浪静。而且，每个人身后都有属于自己的黑历史，玩家们将会随着剧情的推进逐渐接近平静下的真实。故事高潮迭起，最终的结局令人回味无穷。



←设定中学校里的学生并非普通人类，故事自然也不仅仅是平静的校园生活。

Aromarie

アロマリエ

如果说起 Aromarie 这个公司的话，大家可能不太熟悉，不过一旦提起《月之光 太阳之影》想必大家都会恍然大悟。游戏中女主角所选的几个结局都能让人感到心头一冷，不得不说 Aromarie 对于这种阴暗类型的故事十分拿手，而它所制作的游戏也给国内的玩家们留下了极深的印象。

品牌发展

对于国内不少的乙女游戏玩家来说，《月之光 太阳之影》可以说是入门作——虽然这个入门作口味有点重，不过这绝对是一部能让人铭记的游戏。Aromarie 公司制作的游戏并不像其他乙女游戏一样讲述轻松活泼的青春恋爱故事，而是让人有种身临其境的紧张感。Aromarie 公司的作品会把连全年龄系作品中体会不到的美妙之处也毫不保留地全部展现出来，迄今为止的几部作品都很值得期待。不管是人设还是剧本都无可挑剔，虽然主角都不完美，但我们能够透过她的身上看到我们自己。



←《蝶之毒 华之锁》的几个 Bad End 令人印象深刻，剧情残酷而又充满真实感。

Point 1 当距离阻碍了最真心的恋爱《月之光 太阳之影》

这是一部刚发售便引起极了大讨论的话题作，走的就是禁忌路线，这让玩家们一边大呼刺激一边陷入了思考。以乙女游戏少有的黑暗系爱情而著名的《月之光 太阳之影》给人一种真实感，每一个选项都会让人感觉如履薄冰。主人公藤原美希是个普通的高中二年级学生，但她却有一个令人羡慕的未婚夫，然而未婚夫必须要去英国留学，远距离恋爱起初还很顺利，但三个月之后两个人的联系却中断了。猜测未婚夫是不是变心了的主人公开始注意起了身边的男性，充满诱惑的危险即将临近。游戏中没有浪漫的爱情，有的只是最真切的人性。



← Aromarie 的作品中总会出现双重男主，了解真相时才会明白一切不过是个考验。

Point 2 面对爱情与诱惑的选择，《银之冠 碧之泪》

作为《月之光 太阳之影》的姐妹篇，Aromarie 继续为我们献上了一个充满了禁忌的恋爱故事。主人公被恋人求婚，最后二人迈入了婚姻的殿堂，主人公原本以为自己会很幸福，可是远比想象中无聊的婚后生活，让她的不满逐渐堆积了起来。这时各色的男性开始向女主角靠拢，她是会坚守对丈夫的爱，还是会去寻找其他的幸福，这一切都要看玩家的选择。

“有过喜悦的感觉，有过爱慕的感觉，可还不曾体会过，可以被称之为幸福的感觉。”想要寻找幸福的主人公面临各种抉择，不管哪一条路都会令她再也无法回头。你心中的幸福究竟是什么样子的呢？



←每个人对于幸福都有不同的定义，而你所认为的幸福将左右主人公的人生。

Point 3 挣脱华族最牢固的枷锁，《蝶之毒 华之锁》

故事发生的舞台是大正时代的帝都东京，主人公出生在历史渊源的贵族家之中，不过因为母亲的挥霍现在的生活已经穷困潦倒。母亲张罗着想要把女儿嫁人，为的就是多换取几天醉生梦死的日子。对这一切已经厌倦的主人公想要逃离这样的家庭，而身边的男性却给了她机会……《蝶之毒 华之锁》可以说是 Aromarie 的突破之作，不管是对剧情的深度还是对悬念的控制，就连人设都变得华美了许多，不管是对哪个人物的刻画都很到位。

→这也是一部一上市便受到极大争议的作品，已有汉化版。



←可攻略人物共有五名，除此之外还有其他结局。



日本耽美游戏

什么是耽美游戏？

耽美一词最早是出现在日本近代文学中，为反对自然主义文学而呈现的另一种文学写作风格：耽美派。耽美派的最初本意是“反发暴露人性的丑恶面为主的自然主义，并想找出官能美、陶醉其中追求文学的意义”。耽美在日文中的发音为



←《香水物语》PS2版游戏将DC彻底击败，如此华丽的人设与豪华的声优阵容，在当时的游戏界十分罕见。

TANBI，本义为“唯美、浪漫”之意，如耽美主义就是浪漫主义。耽美，沉溺于美，详细解释则是“包含一切美丽事物，能让人触动的，最无瑕的美”。后来这个词被日本的漫画界用于BL（boy's love）漫画上、结果将其含义引申为代指一切美型的男性，以及男性与男性之间不涉及繁殖的恋爱感情，最后更发展为男同性恋漫画的代称之一。

耽美作为一种派系而言，早在20世纪三四十年代就在日本文学界盛行着，它算是浪漫主义的一个分支，包括日本文学巨匠三岛由纪夫在内的大批小说家都曾受过此影响。但是，60年代以后，这个词逐渐从原意中脱离，变成了漫画中一类派生产物的统称，那就是今天我们所说的“BL”，是描写男男爱恋的动漫（小说或者游戏）作品。

而我们所谓的耽美游戏，一般也称之为BL游戏，指的是在女性向恋爱游戏中以boy’s love为主要内容的作品总称。大多数耽美游戏所面对的玩家是成年人，而且其中有为数不少的游戏都会被移植到家用游戏机上，最初的移植游戏是DC版的《Fragrance Tale ～フレグランス テイル～（香水物语）》。由于在竞争中败给了索尼的PlayStation2（PS2），世嘉在2001年1月31日宣布完全退出家用游戏机市场，DC也停止了生产。《香水物语》在2001年发售了DC版，而之后在2005年又发售了将DC彻底击败的PS2版，真让人感到有点讽刺的意味。《香水物语》讲述了在天使与恶魔同时存在的世界中，一位少年捡到了一瓶神奇的药，而大天使则拜托他用这瓶药去制作具有仲裁之力的香水的故事。在当时那个年代来说，整个故事的人设相当华丽，而声优阵容也十分豪华。

除了《香水物语》之外，2001年6月21日由Alice Blue发售的Windows用的RPG游戏《王子大人LV1》也分别在2002年和2006年被移植到了PS和PS2平台上。《王子大人LV1》虽然只是个普通的全年龄向RPG游戏，不过在PC游戏发售



↑《王子大人LV1》严格来说只是个普通的全年龄系RPG游戏，不过随后发售的安装包补丁中含有BL内容。

之后追加了包含 BL 内容的安装包，所以现在这个游戏一般被认为是 BL 游戏，之后该公司还发售了《王子大人 LV1.5》和《王子大人 LV2》等续作。

除了这些移植到家用机的作品之外，当时也有一些立足于家用机上的原创游戏，比如《星之桃园（星のまほろば）》等，不过数量很少。还有一些用于手机平台上的耽美向游戏，这种类型的耽美游戏直到现在还有发售，不过极大多数已经成为了全年龄系游戏，就算在家长的监护下也能安心地玩。与此同时，同人游戏的制作也掀起了一阵热潮，而这个时期耽美游戏的显著特征，便是 PSP 移植和声优阵容华丽这两点了。



↑《星之桃园》可以说是比较早期的在家用机平台上运行的BL游戏，虽然现在看来有诸多不足，不过在当时十分新颖。

看到这里想必大家都会有个疑问——为什么耽美游戏会这么有人气呢？在玩家中普遍有这么一种共识，男性会通过视觉来让自己保持兴奋，而女性大多通过听觉来令自己情绪高昂。对于喜欢恋爱故事的女孩子们来讲，耽美游戏说到底也只不过是恋爱游戏的一种，而且由于恋爱双方为同性，因此对于情窦初开的少女们来讲这种恋爱模式的神秘与禁忌感很容易令人着迷。再加上为耽美游戏献声的多为一些比较有名气的男性声优，这些因素都令耽美游戏在女性玩家中迅速风靡起来。

对于喜欢耽美游戏的玩家们来说，有一个与耽美、BL 和少年爱语义类似的词语，那就是 YAOI。很多同学搞不懂 BL 与 YAOI 之间的差别，甚至认为这两个词的意思是一样的，可以互相替换使用。严格来讲，这两个词的意思还是有着一些差别的，虽然有着相似的主题，可用“同义词”去定义二者之间的关系是不准确的。少年爱或者 BL 严格来讲是用来描述同性之间的精神感情，而不牵扯到肉体关系，但 YAOI 则会包含精神与肉体两方面的契合。一些纯化论者坚持认为，YAOI 一词只能被用于同人志中，另一部分人宣称它只能被引用于由日本专攻 YAOI 的出版商出版的素材中。大部分的爱好者却把这个叫法用到了非常广泛的男同性恋主题漫画和动画中。虽然 YAOI 被常常用于所有的男同性恋内容电影或纸媒，尤其是女性创作的作品，但这却通常被认为一种错误的叫法。专业的日本艺术家比如小鹰和麻会认真地把自己的作品称为“YAOI”，而不是“BL”。

除了 YAOI，BL 与耽美其实也是有着细微的差别的。BL 的确是耽美一个很重要很主要的流派，

Annotation
名 词 注 释

YAOI 的含义：这个词取自日文短语“ヤマなし、オチなし、意味なし (yama nashi, ochi nashi, imi nashi)”的罗马字缩写，意思是：没有高潮，没有低回，没有实际意义。这个词源自日本，大约最早出现在 1970 年代，用来形容所有奇怪，有趣，模仿搞笑的同人志；后来就单用来指含有直接性描写的男同性恋素材。Yaoi 在日本并不是一个通常的说法，而是属于御宅族的亚文化。

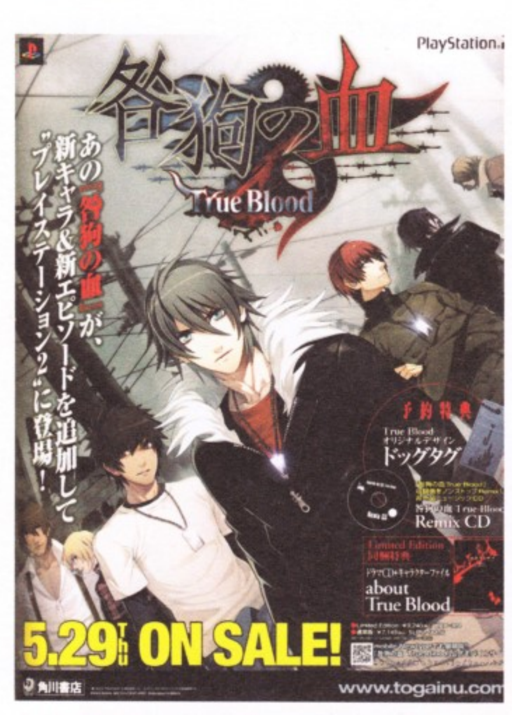
很多时候两者甚至都可以换用。但耽美还包括武侠、玄幻、悬疑推理，近代历史……实际上一切可以给读者一种纯粹享受的东西都是耽美的题材，因此 BL 只是属于耽美的一部分。而将文或图用词句或画笔描绘得极为美丽，到达了唯美的境界的作品，就叫耽美。耽美并不只适用于 BL，一般向也可，它是几世纪前对唯美主义的通称，但从日本传到台湾之后大家似乎都将它当成了 BL 的代称了，其实在日本“JUNE”才是 BL 的代称，和汉字的耽美完全不同。

耽美游戏的发展与未来

在 1990 年所发售的美少女游戏中，有为数不多的几部作品中出现了 BL 分支的相关剧情——不过主线还是男女之间纯情的恋爱故事。比如 1993 年 10 月由游戏公司 Active (现已倒闭) 发售的《if2》中所收录的《果然还是喜欢蔷薇》，1996 年 3 月 Janis (SpaceProject 的子公司) 发售的《毕业旅行》等等，在可攻略对象中有 1~2 个角色为男性，虽然 BL 只不过是其中可以选择的一两条分支，不过耽美向的游戏和剧情就是在这种美少女游戏中出现了苗头。

在 1999 年 4 月 9 日，一款名为《BOY×BOY～私立光稜学園誠心寮～》的游戏发售了。这款游戏作为游戏上最初的耽美游戏登场，从名字上就洋溢着浓浓的耽美气息，不过作为耽美最初作的这款游戏是全年龄向游戏，上市之后立刻被女性玩家们追捧。2000 年 3 月，游戏公司 Alice Soft 创立了旗下的女性向游戏品牌 Alice Blue，之后发布了首部作品《隐月（隠れ月）》。《隐月》是全年龄系 PC 游戏，主人公名为“朔夜”，通过与周边的人进行不同的对话交流来引发各种事件，最终走上不同角色的个人结局。

而在接下来的半年，一部大家耳熟能详的耽美游戏终于出现了。Unisonshift 的妹品牌プラチナれーべる制作发售了《喜欢就是喜欢（好きなものは好きだからしょうがない!!）》系列的第一作《First Limit》。《First Limit》整款游戏不包含任何男女角色之间的感情路线，是个彻头彻尾的非全龄耽美游戏，受众为所有的女性玩家。这款游戏一经上市便引起了巨大的反响和讨论，精美的人设与有趣的故事让无数年轻少女为之着迷，并在 2005 年被动画化。动画沿用了超华丽的声优阵容，绿川光、保志总一朗、子安武人、三木真一郎、石田彰、森川智之等声优参演，在当时的 BL 动画界掀起了一阵旋风，并带领更多的女性观众进入了耽美界。



↑《咎狗之血》作为Nitro+CHiRAL的首部作品，一上市便引起了巨大的轰动，直抵人性的故事令人着迷。

从 2002 年开始，一些耳熟能详的游戏逐渐进入了我们的视线。《学园天堂》、《神无之鸟》等游戏接连上市，在被耽美游戏爱好者拍手称道的同时，也引起了社会上的广泛讨论。进入 2005 年后，耽美游戏迎来了一股新风潮，很大数量的经典作品接连出现，Nitro Pluse 的女性游戏品牌 Nitro+CHiRAL 更是一鸣惊人，凭借《咎狗之血》一举成为耽美游戏的一大招牌。当时的日本耽美游戏市场已经被几大公司所瓜分，大多数腐女们也开始敲着碗守着各自喜欢的公司等待新游戏发售。在这里为大家介绍一下“腐女”这种特殊的

群体：腐女是“腐女子”的简称，“腐”在日文中有无可救药的意思。但“腐”不是像“御宅族”那样具有贬低人的意思，而是一种有自嘲意味的自称。也有人把“腐女”当作那些致力于同人志创作的深度“宅女”，全称“腐女子（ふじょし，fujoshi）”，主要是指喜欢BL，也就是幻想男男恋爱（即男同性恋）的女性。除了对ACG作品、小说、电视剧、电影等（不管作品本身是否为BL系），一部份腐女也会对真实世界男性间的关系产生遐想，例如：偶像、历史人物等。腐女的主要活动依赖于幻想（腐向动漫中的GAY，动漫里的美型少年，小说中的公认cp等）。但有一点需注意：腐女爱好的BL并不等于现实生活中的Gay。腐女坚持认为应对现实生活中的gay，采取“不探究、不围观、不骚扰、不颜控”原则，而对于耽美游戏抱有热情的也大都是一些腐女——虽然也不排除一些腐男，不过我们也不能将玩耽美游戏的男生当成gay，毕竟游戏只是一种爱好，而不能用取向来一概而论。

随着耽美游戏市场的逐渐成熟，耽美游戏的类型也越来越丰富，在制作上也是越来越精致了，整个游戏界呈现出一片欣欣向荣的景象。不过不可否认的是，在女性向游戏中，耽美游戏依旧不算是主流，在每年的新作游戏清单上，耽美游戏所占的数目不过十多个，但是可玩性较强，几乎每部作品都有自己的亮点与新意，因而并不会让玩家们感到无游戏可玩。不过就像乙女游戏一样，有不少公司在制作了一两部成功或者普通的游戏之后便销声匿迹了，由于没有很好地抓住市场，在耽美游戏发展的过程中便淹没在了历史的长河之中。而每年也都会有新晋公司成立，就这样不断地更新换代，不停地为市场注入新鲜血液，使整个耽美游戏市场也一点点地发生改变。而随着新作游戏的不断面世，人气游戏和角色的周边也层出不穷。购买游戏限定或者初回版会附赠特典，根据发售店铺的不同也会有不同的特典相赠；游戏发售之后会有原声碟OST集或者单曲CD发售，人气角色的周边商品也让人眼花缭乱。

从1999年首款全年龄耽美游戏问世至今，已经过去了16年。在这16年间，厂家的交替与人员的更新换代并不缓慢，而游戏本身也发生了很大的变化。从最初喜闻乐见的富家男看上贫穷美少年，到越来越贴近现实的故事构架和人物设定，耽美游戏已经渐渐从以往充斥着过度幻想的胡编乱造变得越来越充实了起来。已经被太多优秀游戏养出了刁钻口味的腐女玩家们对于游戏的质量要求越来越高，不光是对画面、声优，对于音乐和剧情也越来越挑剔。只靠俊男帅哥来撑场面的时代已经结束，想要牢牢掌握住耽美游戏市场，必须要在细节上下更多工夫才行。

耽美游戏公司 & 代表作

Nitro+CHiRAL

ニトロプラスキラル

Nitro+CHiRAL（ニトロプラスキラル）是出自于 Nitro+ 旗下的 BL 游戏品牌，简称 CHiRAL（国内一般多称之为 N+C）。Nitro+ 所制做游戏多为男性向，而 Nitro+CHiRAL 作为 BL 游戏品牌做的都是女性向游戏。与 ZIZZ STUDIO 有长期良好的合作关系，多部作品都有 ZIZZ 参与音乐制作。

品牌发展

Nitro+CHiRAL 成立之初便以《咎狗之血》一鸣惊人，之后的《Lamento》也获得了良好的口碑。而《Sweet Pool》则打出了"猎奇"的宣传口号，在国内被称作是《沙耶之歌》BL 版，发售时亦受到部分男性玩家的追捧。该公司的最新作为近现代风格的《DRAMAtical Murder》及其续作《DRAMAtical Murder re:connect》，一经上市便获得了各方好评。Nitro+CHiRAL 的作品并不会有太多现在人们所推崇的萌要素，而是通过生动的人物与有深度的剧情来征服玩家。



N+C 社的游戏重在剧情的深刻与人物的鲜活性上。

Point 1 人性与欲望的交织《咎狗之血》

《咎狗の血》是 Nitro+CHiRAL 于 2005 年 2 月 25 日发售的 PC 用 BL 向 18 禁 AVG 游戏。2008 年 5 月 29 日由角川书店发售加入新增事件的 PS2 版《咎狗の血 True Blood》。2010 年 10 月 7 日起播出 TV 动画，制作公司为 Aniplex。故事的舞台位于架空的战后日本，围绕着因为某个阴谋而背上冤罪的主人公 Akira 的命运而展开。为了给自己洗脱罪名，Akira 进入丰岛，参加了名为"伊古拉"的战斗游戏。《咎狗之血》在日本拥有极高的人气，国内有很多 N+C 的粉丝也是从《咎狗之血》开始了解 Nitro+CHiRAL 的。游戏发售后官方还出版了小说和漫画，内容为外传和 PS2 版的剧情。



↑本游戏让我们认识到信赖的作用。

Point 2 传颂在猫间的悠久之诗《Lamento》

《Lamento -BEYOND THE VOID-》是 Nitro+CHiRAL 于 2006 年发售的 BL 向非全年龄游戏，与《咎狗之血》的风格迥然相异。如果说《咎狗之血》给人的印象是深刻而残酷的，那么《Lamento》的童话色彩让人十分难忘。虽然这部作品的很多设定可以说是渊井镝讨好玩家的手段，不过不可否认的是，《Lamento》为我们展示了 N+C 对于创作不同风格作品的实力。主人公柯诺尔所住的村子被虚噬所侵蚀，而自己身上也出现了被诅咒的症状。为了生存下去，他决定离开这里，去往最大的城镇蓝闪。而就在这番旅途中，他遇到了改变自己人生的人们，并且了解了自己身上蕴含着的真正力量。



↑本作的剧本长度令人印象十分深刻。

Point 3 电子世界中的流光《DRAMAtical Murder》

《DRAMAtical Murder》（简称《DMMD》）是 Nitro + CHiRAL 于 2012 年发售的一款 BL 向 AVG 游戏。作为 N+C 的第四部作品，它以其霸气的游戏动画效果瞬间惊艳全场，而本次的新任画师ほにゃらら的表现也让人感到惊喜连连，连背景 CG 的细节都不放过的精致画风和色彩斑斓极具冲击力的画面效果，真的可以说是视觉上的超级享受。N+C 的每一部作品都会呈现给玩家一个全新的世界观，这部作品也不例外。故事发生在日本列岛以南，远离本土的岛屿——碧岛，主人公苍叶被卷入了街头的对战游戏"莱姆"中，并且以此为契机渐渐揭开自己的身世之谜，续作《DRAMAtical Murder re:connect》已在 2013 年发售。



↑虽然风格看似轻松，剧情的深度依旧。

Spray

スプレー

Spray 公司是日本 BL 游戏界巨头，Visual art's 集团所属品牌，始建于 2000 年秋。虽然该公司游戏产量并不多，不过发售的游戏却个个都是经典，有不少可以称得上是腐女子的入坑作，在国内有很大的影响力。代表作有《学园天堂》系列，《鬼畜眼镜》系列，《STEAL》等。

品牌发展

Spray 旗下游戏普遍走言情路线，可攻略人物众多，一般在 5 到 10 人之间，结局数一般在 25 个以上，可玩性非常高。再加上其较强的商业炒作能力，游戏发行之后还会推出数量种类繁多的衍生商品和周边，包括漫画、小说、Drama、画集、角色歌、FanDisc、真人版等，具有极大的影响力。《学园天堂》曾在 2006 年被动画化，成为了比较早期的游戏改编的 BL 动画，也成为了国内不少腐女的启蒙之作。《Steal!》在汉化之后也受到很多玩家的推崇。



Spray 的作品数量不多，不过不管哪部作品都包含着国内腐女玩家的回忆。

Point 1 在 BL 学园中与你相识《学园天堂》系列

《学园天堂》系列可以说是 Spray 的当家系列，虽然在人气和知名度上比不过之后制作的《鬼畜眼镜》，不过却是在它制作的游戏中系列数量最多的游戏。《学园天堂》第一作是在 windows 平台上运行的 BL 向 AVG 游戏，游戏的人设为著名耽美漫画家冰栗优。由于推出之后极受欢迎，在更改了部分内容之后由 NEC Interchannel 公司移植到 PlayStation 2 平台。其后陆续推出了漫画、广播剧 CD、FanDisk 等相关产品，并于 2006 年被改编成 TV 动画。只有幸运值最高的男主角伊藤启太收到了超精英学校BL学园的入学许可书，而在进入学校后他遇到了各色各样的男人，生活也随之发生了改变……



↑早期耽美游戏的代表，故事有趣轻松。

Point 2 戴上眼镜去做攻吧《鬼畜眼镜》系列

如果说《学园天堂》是 Spray 最大的系列游戏的话，那么《鬼畜眼镜》可以说是将 Spray 的人气提至巅峰的游戏。游戏的设定非常新颖，通过摘下眼镜和配戴眼镜来使主角进行人格转换，分别进入受与攻两种模式，而根据不同的选择最终能够进入不同的结局。

主角佐伯克哉原本是菊池企业营销公司的一名普通员工，某天不小心得罪客人之后意志消沉地与朋友喝了酒，而后遇到了名为 Mr.R 的神秘人。他给了克哉一副眼镜，并告诉他"从这个瞬间开始，你的人生将发生巨大的变化"。戴上眼镜的他变得十分能干，工作得心应手，可在心底克哉依旧有着迷茫……



↑国内腐女玩家启蒙作之一，设定很新颖。

Point 3 在虚假的世界中寻找真相《Steal！》

在《鬼畜眼镜》之后发售的 BL 游戏《Steal！》依旧是个值得一玩的佳作，不过与《鬼畜眼镜》相比，人气显得稍微有些低，也许是因为设定上并没有《鬼畜眼镜》那么新奇，不过不可否认的是它的脚本依旧十分精彩。男主角小林明日叶进入了满是犯罪达人的魁堂学园美学行动科，在这里可以学到各种各样的盗窃技能，而明日叶拥有的却是"真实之眼"。魁堂学园美学行动科是"**マニュスピカ**"（意为"神偷"）的育成机关，这里精英云集，而明日叶身边的却都是一些声名大噪但是协调性为零的问题学生。在与他们一同行动的过程中，明日叶逐渐揭开身后的巨大谜团……爱与真实的盗贼！



↑令人印象深刻的作品，人设比较精致。

Vivid Color

ビビッドカラー

与前面两个游戏公司比起来，Vivid Color 似乎没有那么大的名气。Vivid Color 擅长的是一些比较和风和拥有异域风情的故事，2005 年公司创立后以其第一部作品《花町物语》便一举打入了耽美游戏市场，并迅速获得了和风游戏支持者们的好感。该公司作品不算多，但在国内拥有一批骨灰级死忠。

品牌发展

Vivid Color 的作品给人的直观印象便是人设精美。不管是在近代与现代的夹缝间生存着的人们，还是在异国中享受荣华富贵的王室家族，Vivid Color 都能用略带妖艳与魅惑的笔触为我们描绘出来。整体的故事长度并不会令人生厌，可攻略角色也不会太多，不管是对气氛的渲染还是在立绘的绘制上都把握到了一个很不错的尺度，不过不可否认的是，在剧本上它仍旧需要下点功夫。最新作品的发售时间为 2010 年，期待它能够继续为我们带来新作。



游戏的画风上始终走的是华丽而有些纤弱的路线，而声优表也是一大看点。

Point 1 和风花町的凄美爱情《花町物语》

《花町物语》是 Vivid Color 的首部作品，而 Vivid Color 也正是靠这部作品一鸣惊人，一举打入了耽美游戏市场。通过精美的人设，充满时代感的音乐，浓浓的和风氛围，以及豪华声优阵容的助阵，《花町物语》在上市后立即受到了玩家们的喜爱。

自幼父母双亡的朱璃过着寄人篱下的生活，混血的他受到周围人的歧视。某天，一个名为东条巽的男人高价买下了朱璃，并将他带入了名为“华菱”的建筑中。实际上，这里是规模最大的花町，东条正是看中了朱璃的资质才将他买了下来。等待朱璃的将是怎样的生活呢？喜欢和风游戏的玩家千万不要错过！

↑VC 和风游戏的起始之作。

Point 2 花町再谱奢靡恋曲《花阴 - 浮世风华 -》

故事发生在《花町物语》之后七年，出身士族的主人公桐岛伊织因为父亲欠下了巨额的债务，为了守护母亲，选择了进入名为“华菱”的花町。因为不肯讨好客人而被“华菱”的楼主东条巽残酷地对待，即使如此，伊织还是抱持着坚定的信念，即使堕落，也不能迷失自己。不过，某天与旧恋人的相遇令伊织产生了动摇，新的故事即将展开。《花阴 – 堕ちた蜜华 –》是《花町物语》的续作，依旧延续着前作的和风风格，并且在前作的基础上进行了一些改进。不仅画风较前作更加华丽成熟，故事也更加耐读了。随着更多名声优的加盟，这款游戏俨然成了视觉与听觉的双重盛宴。



←新旧人物的交织，崭新的绘卷再次展开，花町新物语即将展开……

Point 3 沙漠中的恋爱奇遇《热砂的乐园》

在英国制药公司工作的职员威尔，为了找寻开发新药所需的一种植物“帕仙露”，而来到了沙漠中的阿姆斯王国，结果威尔却在治安混乱的当地遭到义贼团“赤鹰”的袭击，最后他逃到了夏姆斯王族所住的王宫后宫，在那里他遇到了几名贵族……与上面两部作品比起来，《热砂的乐园》在剧情上稍微有些薄弱，不过阿拉伯的异域风情令人眼前一亮，而えまゐ・じよん充满色气的画风也为本作添色不少。本作的主人公由梶裕贵配役，更有野岛健儿、前野智昭与羽多野涉加盟，可当做夏日休闲短剧来品尝。

→兄弟二人均为可攻略角色，另有一名随从也在攻略范围内。



←主人公为纤弱金的发美少年，整个故事很有异域风情。

Tennenouji

てんねんおうじ

自从由良从郎猫儿跳槽进入 Tennenouji 之后，Tennenouji 才正式进入腐女玩家们的视线中。它是个同人 BL 游戏制作团体，不管是企划、监督还是脚本人设都是由良负责，可以说由良对于 Tennenouji 的作用就像是五月攻对于 QuinRose 的作用一样，既是领袖，也是灵魂。

品牌发展

由良属于既能写又能画的多面手，之前在郎猫儿里的时候有过多次同时担任原画和剧本企划的职务，来到 Tennenouji 之后立刻成为了团体的中心。Tennenouji 在由良加入之后制作发售的游戏都是由良担任监督和企划的，其中在《奇迹笔记本》和《Lucky Dog1》中由良还担任了原画。由于由良画的角色有着鲜明的特征，这种由良画风也算是 Tennenouji 的一大特色了吧。

Tennenouji 的作品说多不多说少不少，近年来一直都在炒冷饭，希望他们能为腐女们带来一些新鲜的作品



Tennenouji 在很多人眼中就等于是由良，其画风与人设有着显著的特征。

Point 1 让神奇笔记本来实现愿望，《奇迹笔记本》

某日，绪方明捡到一本笔记本，翻了几页之后竟然发现笔记本说话了！这个名为"の一とん"的笔记本说只要把愿望写在上面就可以实现。"那么先把名字写到本子上，跟我签订契约吧。"笔记本如是说道，温馨有趣的故事就此拉开了序幕。这个听起来像是《死亡笔记》与《魔法少女小圆》合体的游戏正是 Tennenouji 所制作的耽美游戏《奇迹笔记本》。这个游戏并没有什么苦大仇深的故事背景，也不是为了光辉的未来而奋力拼搏的战斗史，仅仅是一个发生在日常生活中夹杂着些许不平凡的小故事。若想玩打发时间的休闲游戏，《奇迹笔记本》是个不错的选择！



←《奇迹笔记本》属于 Tennenouji 比较早期的游戏，适合打发时间玩。

Point 2 黑手党游戏的不朽之作《Lucky Dog1》

虽然由良制作的游戏鲜有拔作，像是《冤罪》、《绝对服从命令》更算是不少姑娘的耽美启蒙作，不过真正意义上令它声名大噪的作品还属《Lucky Dog1》。这是一个几乎从任何方面都挑不出缺点的游戏，不管是对角色的设定还是故事的走向，不论你喜欢的是清新爱情还是重口味恋爱，《Lucky Dog1》都能让你满意。故事围绕着几名黑手党的越狱之旅，由良为我们呈现出了一个色彩缤纷的世界，而主人公 Gain 也成为了耽美游戏史上人气最高的角色之一。如果能够带领监狱中的四个黑手党干部成功越狱，就能成为下一任的首领，幸运的 Lucky Dog 绝对不会放过这个机会！



↑→男主角 Gain 在玩家中很受欢迎，拥有超高人气。

Point 3 黑手党传说再次延续《为了 Gian 毁灭世界》

在《Lucky Dog1》发售之后获得了玩家们的一致称赞，Tennenouji 自然不会放过这棵摇钱树，从此之后走上了发售续作、将其做成系列作品的道路。先是在 2011 年 8 月发售了《Gian・carlo' S LUCKY HAPPY LIFE》，又在 2012 年 4 月发售了《为了 Gian 毁灭世界》，而原定于 2012 年发售的《Lucky Dog1+bad egg》却一延再延，在 2013 年 8 月 3 日发布了延时通告时推测游戏将在 2014 年 12 月发售。在续作中比较有看点的要属《为了 Gian 毁灭世界》，故事一开始 Gain 就被抓走了，为了解救 Gain 黑手党的干部们要用大炮去救出 Gain，在打通不同的世界后还能获得相应的道具，十分有趣。喜欢《Lucky Dog1》的同学不妨去玩玩，该游戏难度不大，内容也很充实。




Illustrotion:白金水道水

Encyclopedia of ACG

第八章 虚拟偶像

虚拟偶像是娱乐文化的衍生物，更是新的文化符号

以初音未来为代表的VOCALOID、诞生自街机美少女游戏的「偶像大师」、跨界企划的成果《Love Live》、发展自美少女游戏厂商吉祥物的超级索尼子、诞生于文化传播过程中的末永未来……近几年，ACG圈掀起了一股虚拟偶像的巨大浪潮，然而她们有着怎样的魅力呢？她们的意义与价值又是什么？

简述 /VOCALOID 家族 / 偶像大师 /Love Live/ 超级索尼子 / 末永未来

Virtual Idol

PROFILE

虚拟偶像

在本章中，我们将为大家展示虚拟偶像的发展历史、虚拟偶像的制作系统、虚拟偶像企划等相关知识，并为大家解说虚拟偶像的文化价值。



简述

虚拟偶像是什么

“虚拟偶像（Virtual idol）”—— 是人为制作出来的架空偶像，也被称为“假想偶像”。
一般是通过电脑图形技术等手段来生成角色，并让她/他在网络上或其他场所进行歌手和平面偶像的活动。



虚拟偶像的起源

世界上总有一些词汇，光是它本身的美好性就已经足够引起很多人的联想。虚拟偶像就是如此。特别是对于喜爱着二次元的美少女，沉醉在想象中她们的温柔怀抱里的ACG爱好者来说，“虚拟偶像”这个词汇能够让他们浮想联翩，也正是这种爱赋予了“虚拟偶像”更深的蕴意。

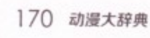
所谓的虚拟偶像(Virtual idol)，指的是通过电脑图形化等手段人工制作的虚拟人物（身份通常为歌手、演员、偶像等），也有人称之为虚构偶像。日语里，“虚拟偶像”这个词汇诞生于1990年前后，也正是虚拟现实(Virtual reality)这一概念从美国传播到日本的时期。不过在日本文化中所谓的虚拟却和英语中的virtual代表的“事实之上”的意义略有不同，在日本它被理解成为“虚拟＝不存在的东西”，也就随之形成了日本独有的“虚拟偶像”的概念，它通常被用来形容动画或者游戏中出现的美少女角色——这些不存在实体的人物。

不过，在虚拟偶像这个词被正式提出之前，日本就已经出现了实际意义上的虚拟偶像（当时并没有明确的定义）—— 代表人物之一便是在1982年的初代《超时空要塞Macross》中出现的女主角“林明美”。林明美用她甜美的歌喉拯救了世界，也顺便俘虏了无数人心。她在动画中以偶像歌手的身份演唱的歌曲拿到现实中贩卖后，销量在日本最具权威性的音乐排行榜Oricon上都名列前茅；林明美在动画中主持的广播剧节目会在现实中播



↑林明美引起的热潮使人们真正的意识到，在虚拟偶像上孕育的无限可能性。

放；动画中登场的“会移动的明美人偶”在日本卖的相当畅销等，完全展示出了一副不逊色于现实大牌偶像明星的风范。虚拟偶像的另一个代表人物便是“芳贺唯”，她诞生于广播节目“伊集院光的无眠日本”，起因是伊集院光“要是有个叫‘歯がゆい’（hagayui，有令人不耐烦的意思）的偶像存在的话，那就太有意思了”的发言，随后就有听众捏造出一个名叫芳贺唯（hagayui）的偶像设定，并且到处散布自己曾经在某地目击到芳贺唯出现的虚假情报……随着参与扯蛋的人数不断增多，芳贺唯的形象和人物设定也逐渐丰富，名气也随之沸腾，之后更有很多现实中的偶像争先打出“我就是芳贺唯”的招牌，还根据功能分出了“唱歌用的芳贺唯”、“写真集用的芳贺唯”、“白人版芳贺唯”等总共57种的芳贺唯流派。扮演着同一个虚拟偶像的真人虽然各有不同，但她们都共通都遵守着“不会让别人看到自己的脸”



的默认规则，
握手会都限
“实际上并
然成为一种
像是一个极
人们而言，
到极致而自
人们内心向
所追求的，
贺唯和林明
迥然不同的
新的可能。



↑芳贺唯俨然
闹剧的开端，

的默认规则，照片和视频上会在脸部打码，就连握手会都限定只把手露出来。人们疯狂的追随着“实际上并不存在”的虚拟偶像芳贺唯，并且俨然成为一种流行的风潮。虽然这件事现在看上去像是一个极具嘲讽意义的笑话，但是对于当时的人们而言，她就是人们将正统派系的偶像理想化到极致而自然产生的。毕竟所谓的偶像，不过是人们内心向往的自己，人们只要相信这是自己所追求的，那么就不会吝啬付出自己的热情。芳贺唯和林明美的明星现象给日本追星族带来了迥然不同的饕餮盛宴，同时也使得很多人发现了新的可能。



↑芳贺唯俨然已经成为那个时代人们心目中的传说，在这场闹剧的开端，恐怕谁也想不到会迎来这种现象。



← Konami 敏锐的察觉到内敛在虚拟偶像概念上的巨大商机，不过过于明显的造星行动却引起了人们的逆反心理。

那就是“虚拟偶像造星计划”。

在 1993 年，日本的 Konami 公司正式的搬出了“培育国民级虚拟偶像”的企划，并且充满自信地将自家 TwinBee 系列游戏的女主角 WinBee 推到台前。想法是极其美好的，不过企划却没有获得预想中的成果，不仅发售的歌曲 CD 反响平平，WinBee 的周边产品更是无人问津，称不上是国民级虚拟偶像了。Konami 庞大的野心蓝图还未完全展开，就被残酷的现实打败了。于是心灰意冷的 Konami 便放弃了人为造星的想法，回到了自己熟悉的游戏制作领域。但是世事就是如此奇妙，它总是会在出人意料的时候出现转折。“虚拟偶像造星计划”的转机就出现在 Konami 公司创造 WinBee 一年后，它们推出的恋爱模拟游戏《心跳回忆》身上。《心跳回忆》的游戏内容就是让玩家操纵主角的行动，然后使他能够在高校毕业之前赢得他的初恋情人藤崎诗织或者其他女孩的芳心。游戏中对女主角的性格塑造非常用心，特别是作为校园偶像的藤崎诗织不仅美丽可爱，而且温柔体贴，可以说是玩家心目中最完美的女孩。


“仮想”アイドル次々誕生

〈出番〉本番

↑虚拟偶像的影响力逐日递增，藤崎诗织的个人演唱会甚至被朝日新闻刊载。

诗织的出现点燃了玩家对美的爱，之后诗织顺理成章的成为了无数玩家疯狂追捧和崇拜的对象。这个意外的惊喜让Konami公司上下士气大振，他们不会放过这个千载难逢的机会——1995年，藤崎诗织的第一张个人专辑问世，这正是宣告藤崎诗织明星化序幕的开始。之后制作了包括真人电影在内的CD、手办、画集等等周边产品，而且Konami还曾为她举办过个人演唱会（声优在幕后演唱），落幕时引得现场近千名粉丝高呼着诗织的名字，这件事甚至被“朝日新闻”特报刊载。藤崎诗织热潮完全变成了一种社会现象，让无数人惊叹虚拟偶像的可能性。也正是以此为转变的契机，“虚拟偶像”的概念被灌输到了世人的思想之中。

到了1999年，伴随着“世界第一个CG虚拟偶像”伊达杏子的登场，虚拟偶像文化再一次得到了强有力的延续保障。杏子是艺能工作室Horipro根据3DCG技术制作的架空人物，不过却被工作室以真人偶像的态度对待，围绕着杏子展开了很多偶像活动，她不仅上过杂志封面，灌注过一张激光唱片《爱之交流》，还有专门为她制作的真人电影和广播剧。杏子的出现让日本轰动一时，而且同一时期诗织“大明星”也处于人气爆棚的活跃状态，再加上绯闻黑幕不离身的真人偶像，使得日本民众的聚光灯完全围绕着“2D美少女偶像VS 3D少女VS真人偶像”这三者展开了扯不完的话题。不过伊达杏子很快就一败涂地的退到了幕台之下，原因也很简单：由当时最高端的科技（1996年）所制作的3D模型！想必有些读者看到这里就明白了，当时的日本的CG建模技术也说不上多高端，而且致力向真人相貌靠拢的3D模型毕竟和2D平面少女截然不同，说的直白点就是，伊达杏子非常丑。虽然话题性很足，但是想靠这一点就吃一辈子的老本——偶像世界可没有这么温柔。

随着时代的潮流，伊达杏子也被慢慢被淘汰，


↑引导CG技术的伊达杏子为什么会失败？想必上图已经将所有的原因都阐明。


↑1999年走现实路线的角色“飞飞”，因为其高质量的制作一时也成为人气的偶像角色。


↑随着数字技术的高速发展，私人独立制作的3DCG偶像逐渐成为了潮流，作为点燃这个导火索的就是寺井有纪。



↑永濑丽子的形象出自Namco的年度赛车作品《山脊赛车4》，并作为该游戏的形象代言人令玩家记忆犹新。

不过她所带的3DCG虚拟偶像的流派却被保留下来，直到1998年，漫画家朽木健一在网络上发布的寺井有纪又再次点爆了追随虚拟偶像的风潮。有纪原是健一原创漫画中的女主角，由于漫画家本人喜好问题，之后被他用3DCG软件Shade制作出立体形象，并放置在自己的网站上。天生丽质的寺井有纪很快就获得了日产汽车公司的垂青，被邀请为网上广告女郎，之后还出了唱片，拍过电影和广告CM，还出过写真集。一时间名声大噪，也因此被誉为日本最出名的虚拟主持人。

此外，虚拟偶像还有一个不得不提的派生分支——也就是在2001到2003年间流行的虚拟网络偶像（Virtual Net Idol），略称为VNI，以在“虚拟偶像”和“网络偶像”间隙间生存的概念被定义。VNI的代表人物兼始祖便是“琪由12岁”，她自称是“虚拟世界的电子妖精”、“由数据构成的电波少女”，担任着网站的管理员，并且会模仿人类行动，时不时的上传自己的2D照片、写虚构的生活日记等等。由于她的文章知识深度很广，内容包括最近的热点新闻、流行的动画和漫画、也涉及到特摄的电影节目，逐渐的在网络上获得了相当高的人气，之后“琪由12岁”甚至还在改编的动画节目中出场。随着模仿“琪由12岁”这种形式的网站和虚拟偶像不断出现，使得虚拟网络偶像成为了一种新的流派，但是纯模仿而无新意的量产虚拟偶像却也犹如昙花一现般，很快就销声匿迹了。


↑虚拟网络偶像“琪由12岁”是在个人博客兴起时诞生的异类，而且到现在还在稳定运行。

这种现象直到2007年被一个人终结了。到现在，创造她的CRYPTON也绝对想不到“那个人”竟然能如此的走红大江南北吧。起初只是为了让产品更加畅销而请画师来设计的一款音乐软件的封面，却因此引发难以置信的追星潮流，随之而来的各种周边商品同人热卖，到2010年竟然动用了最新的3D全息成像技术召开空前的演唱会——初音未来，也就是我们的甩葱娘，这位传奇的偶像引领着二次元世界走向了一个新的高度。



Chapter 02 虚拟偶像与真人偶像之区别

而要分析虚拟偶像风靡世界的原因，自然要说一下她与真人偶像的区别。如果不具备一定的水准，虚拟偶像这种虚无缥缈的东西自然也搞不出这么大的动静。

首先，我想很多朋友都会提到虚拟偶像的正能量与真人偶像负能量的对比，这个很好理解。提到现在的演艺圈，无论是了解较深的还是所知甚少的都很容易想到各种各样的负面消息：哪个偶像被政经界大叔画正字了、什么演员劈腿或者做小三了什么的……哪怕是谁跟谁搞暧昧了也会被各种新闻曝出刷上几天恨不得全天下都知道，当然，里面也经常有故意炒作的事例，总之负能量太多，谈到就会让很多人嗤之以鼻。

与之相比，虚拟偶像要“正能量”多了——毕竟以上谈及的这些负能量的事例，跟虚拟偶像的距离太过遥远，尽管虚拟偶像被创造出来的目的与初衷，很大程度上与真人偶像大同小异——说白了就是商业价值考量。但毕竟货真价实的娱乐圈人际关系过于复杂，而且还跟其他很多领域有利益交换跟联携，这就势必造成了真人偶像难以独



↑上图是由美少女游戏厂商 Nitroplus 带来的虚拟偶像企划“超级索尼子”。在网络上也有着不小的人气。



↑ VOCALOID 的风靡，与大量参与二次创作的画师以及音乐人的付出是分不开的。



↑虚拟偶像的开放性、参与性和与之相关的体验，是传统的真人偶像难以带来的。



↑画师、制作者、爱好者……广泛的群体参与让虚拟偶像具有非凡的生命力与延续性。

善其身的现实。相比，虚拟偶像就纯粹得多。出于商业利益的考量，推广虚拟偶像计划的商业公司一般非常重视其虚拟偶像的形象，也不会拿这些负面事件来炒作，基本上都会不约而同去放大偶像的励志属性。事实上，很多真人的偶像或者偶像团体，在策划路线时往往也会重视这样的励志属性，然而因为前面提及的原因，所谓的“励志”很容易被负能量掩盖，这可以说是虚拟偶像最大的优势之一。

第二是参与性。虚拟偶像与真人偶像的参与性可谓天差地别。一般粉丝与真人偶像的互动与相关活动的参与，也就停留在见面会握手会之类的活动场合了，粉丝能够享受到偶像带来的文化或者感官愉悦，但始终是一个接受的群体，其他方面也只是通过各类销量榜和投票来反馈某个偶像或者偶像团体的成功。与之相比，爱好者对虚拟偶像的参与就是全方面的了，你不仅可以作为一个单纯的接受群体来享受虚拟偶像带来的文化与感官娱乐，同时只要愿意付出一定的精力，甚至可以参与到虚拟偶像音乐制作的一环，最简单的实例就是现在风靡世界的 VOCALOID 系列，正因为它的存在，才会有那么多的具有音乐才华的爱好者涌现，制作了成千上万的出色歌曲，其中不乏水准极高的经典之作；而且 VOCALOID 不仅在音乐方面取得了成功，初音未来等角色的形象绘制也吸引了从新手到专业画师各个层面的相关人士参与；还有不少的动画人专门为这些作品制作动画 MV。这些都是 VOCALOID 的重要组成部分。即便是没有以上的才能，爱好者们也可以通过 cosplay、同人制作、舞蹈视频、相关线下活动等渠道参与进来。再比如发迹于游戏的 IM@S，它不仅有各种动画 MAD、各种 NETA 和自制的 PV，甚至在其黄金期还成为了 nico 动画御三家之一，相关的舞蹈视频也曾经是 nicodance 的核心题材，更是有创作者开发出了人力 VOCALOID 这种逆天的东西，更别提很多 nico 动画的著名创作者是从 nicoM@S 相关制作中锻炼出来的。

这两家集中表现了虚拟偶像计划广泛的参与

性，而这种参与性可以说是其与真人偶像最大的区别，也是其最吸引人的魅力所在。

再有就是所谓“脑内彼女”的属性等了，纵然有很多偶像宅会把各自喜欢的偶像当做自己的“脑内彼女”跟妄想素材，然而一旦曝出相关偶像的丑闻，食不下咽寝不能眠的也是这帮可怜又可爱的小伙伴们了。而且真人的存在是客观而唯一的，为此掐起来的人也不在少数。哪怕某“国民偶像团体”能砸出个妄想恋爱游戏系列，还能刷出恋爱游戏的销量纪录，但面对层出不穷的丑闻，该傻眼的还是得傻眼。相比虚拟偶像这里貌似和平的多，只要谨记“我家的XXX是只属于我的，你的我不认识”，再加上没有丑闻干扰，作为“脑内彼女”跟妄想素材简直是最佳选择。这听起来有点像宅们的自我安慰，但不可否认它也是虚拟偶像风靡起来的重要因素之一。偶像本是古人把看不见的鬼神用土木雕塑而成的“土偶像”，一般解释，我们能够清楚地了解到，“偶像”最初的概念就是虚假的。它是由木头所构成的虚构的事物，只不过是由人们艺术加工出来的原本不存在的物体，是人们畏惧或者崇拜的人（神、魔）。对于当代的一般而言，偶像又是怎样的呢？人们崇拜追随着那些歌唱、舞蹈、演艺偶像明星，但是粉丝们眼中所看到的，却不是活生生的人类，而是经过他们内心经过一层又一层包装美化，灌输了大量理想性的“伪物”。

那么，把这个观念带到虚拟偶像面前，又如何呢？其实真实和虚幻是很难被定义的，但是不论是真人或者虚构出来的人物，只要能引起人们对其产生共鸣和认同，就能够形成“偶像崇拜”的条件。现在虚拟偶像如此兴起，不仅仅是因为技术发展迅猛，还有粉丝对偶像的要求越来越高，“零瑕疵”虚拟偶像的出现也显得理所当然。因为虚拟偶像没有历史、包袱、永远不会老去，不会像真人一样存在合约、跳槽等纠纷，而且所有的性格和背景设定都可以按照策划者的需求随心所欲进行改造，剩余的空间还能任由粉丝自由想象，所以他们不受文化和国界的约束，能轻易风靡世界。

而对于很多人来说，偶像是不需要实体的，因为她（他）正是我们内心遥不可及而又憧憬的情感的聚集体的现象化。在现实中的偶像面前，也有着不把现实的偶像看成人的说法。但是三次元的人类偶像总是会露出破绽，而让憧憬对方的人心灰意冷。而虚拟偶像，则永远不会存在这种现象，因为那就是心之所往的自己，是内心憧憬的化身，是抛弃了现实造作虚荣而形成的理想的自我。



↑塑造虚拟偶像的关键就是把所追寻的对象人性化，换句话说，崇拜的根本意义也就是对人性的崇拜。

VOCALOID发展简史—电子偶像歌姬诞生

“VOCALOID”一词，也就是由“VOCAL（歌声/歌手）”+“-oid”后缀所组成的新词汇。
而后者的"-oid"有“拟人/机器人”之意，因此我们不妨可以把VOCALOID理解为“电子歌手/虚拟歌手”。



世界最初的声音

“VOCALOID”是 Yamaha 所推出的一款音乐制作语音合成软件的名称。使用者在软件中输入各种曲谱和歌词，它便能按照输入的内容来为你输出歌声。这些运用 VOCALOID 语音引擎技术所制作而成的虚拟歌手就是一款软件，里面包含了由采集人类声音的标本所制成的歌声资料库，而 Yamaha 早期并没有制作自己的歌声资料库，实际可使用的版本大都是由其他公司开发。现在所谓的“V 家”就是这些开发出来的虚拟角色的统称，因为在同人设定中他们都是一个大家族的成员。

2004 年 11 月，日本 CRYPTON 公司所制作的第一套日语 VOCALOID 产品 MEIKO 正式发布，她就是现在 V 家的“大姐”。不过事实上 MEIKO 并非是 VOCALOID 的第一部作品。在同年英国公司 ZERO-G 就已经抢先一步，推出了 VOCALOID 界的亚当和夏娃——能够讲出一口标准的英语的男声 LEON 和擅长各种类型的女声 LOLA。不过 MEIKO 除了声音表现和擅长歌种均优于 LEON 和 LOLA 之外，在软体的商品包装上亦绘制了虚拟歌手的人物形象，与 LEON、LOLA 的软体包装盒上只有嘴部的造型图片形成了鲜明的对比，也可以说，从那个时候起 CRYPTON 就已经有了打造虚拟歌姬的意图。

电子歌姬和开篇所述的虚拟偶像不同，前者是由专业的音乐家作曲再由真人进行演唱，所谓的虚拟只是指角色形象方面，而虚拟歌手就好比是让制作者们拥有只属于自己的歌手、能够创出自己所创作的歌曲，这在当时是个革命性的概念，尤其是对于那些业余爱好者来说，这更是对



↑语音合成软件本身并不稀奇，只是由 VOCALOID 软体所赋予的虚拟偶像却超越了其本身的价值。

他们创作热情的一大促进。同时，能够重现最接近真实人声的歌声也是 VOCALOID 的一大亮点所在，不过软件所重现的歌声并不够逼真令人诟病不已，也因此专业的音乐创造业界自然对此不屑一顾，但是在业余音乐创造界却造成了小小的旋风，尤其是以歌手拜鄉芽衣子为声音与名字样本的 MEIKO，第一年在日本的销量就达到了 3000 套，这个数量对于平均销售数量不过 300 左右，甚至达到 1000 就算大卖的音乐软件来说，已经算是相当成功了，而且也比 CRYPTON 代售的 LEON 和 LOLA 成绩加起来都优秀很多。不过这个成绩在现在看来，这恐怕是 CRYPTON 系 VOCALOID 销量最差的时期了。

在 2004 年到 2006 年三年内，市面上陆续出现了五款使用初代 VOCALOID 技术的软件，不过包括 MEIKO 在内，这些虚拟歌手都并没有受到太多的瞩目。个中原因有很多：其一，角色的封面人物形象普遍不受大众的喜爱，有关他们人物的二次同人图片量非常的稀少，更不用提其他方面的同人创作了；其二，当时 VOCALOID 的软件操作难以上手，就算买回家的用户也无法妥善使用创作，发表在网络上的歌曲数目也寥寥可数；其三，NICONICO 动画网站当时还没建立（2006 年 12 月 12 日 NICONICO 动画面世），而发表在 Youtube 网站上的歌曲，却因为其原本的影音内容数量庞大而被埋没。这些原因综合起来导致 VOCALOID 沉寂了很久，直到 2007 年二代语音引擎“VOCALOID2”的诞生。

VOCALOID2 全新的引擎和界面为软体的开发提供了更多的可能性，但是 CRYPTON 公司认为就算继续强调对现实的歌手的“模仿”恐怕也无济于事，再加上受到之前 MEIKO 的成功以及在日本风靡很久的虚拟偶像的影响，他们想到那就干脆创造一个“人类无法模仿的虚拟偶像歌手”吧——初音未来应运而生。

为了突出和现实歌手的区别，他们特意请了动画声优藤田咲来为新的角色提供音源，而藤田咲的声质与前作同样为女声的 MEIKO 所採用的拜鄉芽衣子的温柔声线相比较为显得更加尖细、活泼且明亮，再结合合成音声中独特的电子机械的感觉之后就形成了初音未来所独有的声线。而且人物设定与绘画皆由同人画师 KEI 所担任，可爱的萌系设定让初音未来在发售前便引发话题。她的试听单曲发布之后不久预约数就开始急速上升，推出数天之后存货就已不足。之后，VOCALOID2 正式发售，仅仅一周就已经超过了 MEIKO 的 3000 销售量，月末因初音的效应让 VOCALOID2 的销量飙至上万。到 2014 年，初音未来俨然已经成为 VOCALOID 的同义词，知名度远甚于她背后的语音引擎，更是在全世界多个国家举办过 3D 虚拟演唱会。而在初音未来诞生之前，从未有过虚拟歌手或虚拟偶像能拥有如此膨胀至极的人气，这种势不可挡的热潮仿佛就是在向全世界宣告虚拟偶像的时代已经来临。



百花齐放的共享时代

2005 年 2 月 YouTube 诞生，2006 年 12 月 NICONICO 动画开始营运，虽然这时的 nico 并没有自身的视频库，而是通过链接 YouTube 的影片来经营。但是这就标识着很重要的事实：现在能够简单的将自己的视频共享给世界上所有人看了。而且 NICONICO 动画使用视频弹幕的类“即时”的交流方式使得不管是观看者还是视频制作者都从中得到了极大的乐趣和满足感，特别是对于后者来说，他们还可以从视频中得到对自己作品直观的反馈，这一点尤其点燃了很多人的创作热情。而 2007 年那个时段，却也并没有多少能够承载住创作者表现欲望的视频种类，而结着双马尾辫的葱娘也就在这个恰到好处的时间点出现，就直接形成了创作者和葱娘自身双赢的美好结果。此外，调教歌曲、制作 MAD、绘制插画等需求也吸引了许多专精不同方面的创作者一同共襄盛举，这也更是使得一大批人和 VOCALOID 扯上了关系。之后随着在 NICONICO 网站上不断展露身影的葱绿色的身影、大众媒体广泛传播、杂志附赠的 VOCALOID 试用版和各种各样友善易懂的教学，在众多因素的推波助澜下，大量非专业的作曲家也被吸引而来，进入了“调教”VOCALOID 的行列之中。

在初音未来的软体发售之初，VOCALOID 使用者们上传的视频几乎都是以翻唱曲目为主，鲜少

有完全原创的歌曲，而且初期的歌曲中所明确表示自己为“歌唱用的电子软件”身份的占多数，还不乏有描写 VOCALOID 和网络相关联的作品，比如“あなたの歌姫（你的歌姬）”中的歌词就有“这台电脑，就是我的新家吗？”以及“那个时候、你买下了我”等，表现出了这些唯有电子歌姬能够具有的特征。同样还有くちばしP制作的“私の时间（我的时间）”，歌词中有“要是世界上不存在 NICONICO 动画的话，那我会怎么样呢？”，也可以从中看出初音对视频网络的依赖性。

不过若要说早期对初音未来影响最大的作品，那无疑就是鶴田加茂制作的《みくみくにしてあげる（把你给 MIKUMIKU 掉）》，这首歌上传之后连续占据《周刊 VOCALOID》排行榜 69 周，成为连续登上《周刊 VOCALOID》排行榜最久的曲目，至今仍然没有一首曲子可以超越这个纪录。在 2008 年日本 ishare 公司对路人进行随机调查的结果中显示，在了解初音未来的人群里甚至有接近 70% 的人听过这首歌，相信对于很多人来说这也是了解 VOCALOID 的入门曲。

到了 2007 年 12 月 7 日，ryo 上传初音未来原创曲“メルト（MELT）”，引起了巨大的反响，之后还带动了 NICONICO 动画上大量的翻唱曲目，直接使得众人开始对 VOCALOID 自创歌曲投以大量的关注。而这首歌并没有加强叙述 VOCALOID 的电子妖精的身份，而是以轻快活泼的曲风叙述一个普通恋爱少女的心情。尔后大量兴起的原创曲目成为了带动 VOCALOID 文化发展最重要的中心因素。还有 08 年 2 月 halyosy 上传的毕业歌曲“桜ノ雨（樱之雨）”的上传这首歌生动的描写了毕业感伤与充满未来的希望，甚至被日本 119 所高中采用作为毕业歌曲，这更是使得 VOCALOID 被一般大众文化所认识。


↑殿堂级歌曲《世界でいちばんおまじょさま》让初音未来有了“世界第一公主大人”的称号。


↑VOCALOID 惊人的社会现象是以同好者间的创作为基础，所以在创作量稀少的早期，并没有展示出会风靡世界的迹象。



同人PV的兴盛期

2007 年 12 月 27 日，CRYPTON 发售 VOCALOID2 CV 系列新制品镜音铃、连发售，形象角色与初音未来同样由 KEI 设定与绘制。因有前作初音未来的成功榜样，铃和连在消息公布之后就受到了众人的瞩目，不过发售初期，并没有诞生特别具有影响力的歌曲，大都是以翻唱初音未来的原创曲，或与初音未来合唱为主。

时至 2008 年 3 月 3 日，トラボルタP在 NICONICO 动画上传了一首镜音铃的原创曲“ココロ（心）”，曲中描述了一名孤独的科学家（同人界一般认为这位科学家是镜音连）创造出和他制作出的一个被世人誉为“奇迹”的机器人。科学家和他一起生活，非常疼爱他，告诉他很多关于人类开心和伤心的事情。但是这个完美的机器人唯

一不完美的地方就是——没有人类的心和感情。数年后，科学家的生命走到了尽头，留下机器人孤单地生活。而本来应该不知道孤单这类感情为何物的机器人，十分好奇科学家在生前都在做些什么，违反了和科学家的约定，安装了科学家禁止他触碰的东西——“心（感情程式）”，它因此有了情感，但因机器本身负荷不了而损坏。此曲自上传之后立刻就得到了非常大的响应，不过两周便夺取了“周刊 VOCALOID 排行榜”冠军并蝉联两周冠军。

此外，“ココロ”歌曲中的故事引发了大量后续的二次创作，从其他角度讲述故事或者从其他观点阐释故事。如“ココロ・キセキ（心・奇迹）”，其中就是以ココロ当中提到的孤独科学家作视角描述，此曲并非ココロ的原作者所作，而是经由トラボルタ P 同意后，由ジュン P 所作词作曲，并由镜音连演唱。此曲受到同好间普遍认同，因此已被公认为“ココロ”的正统续作。



↑随着 VOCALOID 制品的不断出现，以初音为中心，逐渐出现了 V 家这个概括性的词汇。

2008 年 4 月 6 日，悪ノ P 上传镜音铃原创曲“悪ノ娘（恶之娘）”，内容描述一名残忍的暴君王女，拥有众多繁华的日用品、爱马与一名长相与她相似的侍从，由于王女的暴政，让人民无法忍受而领兵起义，最后推翻王女，将她处刑的故事。此曲起初并未像“ココロ”一样一经上传便引起多人关注，但在 4 月 29 日，同样由悪ノ P 的续作，镜音连所演唱之“悪ノ召使（恶之侍从）”上传，由与王女互为双胞胎姊弟的侍从视角描述整个故事，并点出故事最后被处刑的王女其实是由侍从假扮。由于其简明易懂的悲伤故事使大量同好十分感动，众多 PV 如雨后春笋般上传，才使得悪ノ系列广为流传。

由于 VOCALOID 原创曲的歌词常以“描述一个故事”为主，也就是所谓的“物语音乐”，而且由于各个角色之间并没有僵硬的人物设定，使得同人创作者们能够自由发挥他们的想象空间。在“メルト”与“恋は戦争”被描述成恋爱少女的初音未来，在“ココロ系列”中的机器人与科学家、“悪ノ系列”中的王女与侍从皆由镜音铃、连所饰演，VOCALOID 在同好们的创作下不只是发出声音的工具，更如同演员般可以在不同歌曲中扮演各式各样的角色。



↑ VOCALOID 系列鲜明可爱的角色形象是当初风行起 VOCALOID2 的最大助力。

随着 VOCALOID 创作界的正规和职业化，逐渐发展出了另外一种创作模式。在此之前，原本许多歌曲创作者会将自己的歌曲的高质量档上传到个人网站或者资源网站上免费提供人下载，但是许多名 P 主都开始将发售自己制作的同人 VOCALOID 原创音乐专辑、甚至还有和唱片公司合作发行的商业专辑，也随之诞生了很多名 P 与知名插画师、视频制作者的强强结合，商业合作也层出不穷。不过在商业创作开始盛行的同时，VOCALOID 的同人创作依然多样且数量庞大，完全没有因此而衰弱的迹象。时至今时，初音未来身上的兴起神秘的色彩已经几近消失，但是她却不会像网络上昙花一现的事物一样被人遗忘，而是经由这些不断活跃在第一线的制作者们出现在我们身边。

VOCALOID 事件年表

年分	日期	发生事	备注
2000 年	3 月	Yamaha 开始 Vocaloid 的开发	一切的起源
2003 年	2 月 26 日	Yamaha 发表 Vocaloid 技术	同时公开 VOCALOID 样例
2004 年	1 月 15 日	LEON 与 LOLA 发售	英国公司 ZERO-G 发售的最早的英语系 VOCALOID
	7 月 1 日	MIRIAM 发售	
	11 月 5 日	MEIKO 发售	日本公司 CRYPTON 发售的最早的日语系 VOCALOID
2006 年	2 月 17 日	KAITO 发售	
2007 年	6 月 29 日	SweetAnn 发售	V2 第一款声源
	8 月 31 日	初音未来发售	
	9 月 3 日	初音未来翻唱的「Ievan Polkka」投稿	从此葱就变成了初音的形象物
	9 月 21 日	SweetAnn 在日本发售	由 CRYPTON 代理发行
	10 月 9 日	周刊 MIKUMIKU 排行榜创刊	现今的周刊 VOCALOID 排行榜前身
	10 月 12 日	月刊 VOCALOID 排行榜创刊	
	10 月 14 日	TBS 电视台事件	TBS 电视台因恶意介绍初音未来，受到大量的恶评
	10 月 17 日	初音未来消失事件	在 Google 上和初音未来有关的图片大量消失，原因迄今不明
	11 月 1 日	派生角色亚北ネル诞生	因 TBS 事件与 Google 事件而出现
	11 月 21 日	弱音ハク诞生	
	12 月 27 日	镜音铃 · 连发售	
2008 年	1 月 14 日	PRIMA 发售	
	2 月 24 日	MikuMikuDance(MMD) 初版公开	
	4 月 1 日	重音テト诞生	
	5 月 30 日	在 NICONICO 动画的时报中播报寻找三浦建太郎	后三浦建太郎担任 Gakpoid 的形象设计者
	7 月 1 日	周刊 VOCALOID 排行榜的形象角色奈帆初登场	当时尚未有名字，名字是在 8 月 19 日定案
	7 月 18 日	镜音铃 · 连 act2 发售	
	7 月 31 日	Gakpoid 发售	
	8 月 27 日	《Re:package feat. 初音ミク》发售	从某种意义上来说，这是 VOCALOID 第一张在商业流通的 CD 专辑
	8 月 31 日	初音未来发售 1 周年祭	
	11 月 18 日	周刊 UTAU 排行榜创刊	
2009 年	1 月 30 日	巡音流歌发售	
	6 月 26 日	Megpoid 发售	
	7 月 2 日	PSP 游戏「初音ミク -Project DIVA-」发售	第一部以初音未来为主角的游戏
	7 月 15 日	Sonika 发售	因为总是更换人设，导致有了“整形狂”的称号
	8 月 31 日	初音未来发售二周年祭	
	12 月 4 日	SF-A2 开発コード miki、歌爱ユキ、氷山キヨテル发售	
	12 月 22 日	BIG-AL 发售	
	12 月 27 日	镜音诞生祭 2009	
	12 月 31 日	镜音红白歌合戦 2009	
	1 月 30 日	巡音ルカ圣诞祭	
	2 月 2 日	シテヤンヨ诞生	
	3 月 9 日	ミクの日感谢祭	
	4 月 30 日	初音未来 Append 发售	
	7 月 13 日	TONIO 发售	
	8 月 25 日	Lily 发售	
	9 月 1 日	VY1 发售	
	10 月 8 日	ガチャッポイド发售	
	10 月 22 日	猫村いろは发售	

VOCALOID 事件年表

年分	日期	发生事	备注
	11月5日	MEIKO 生诞祭 2010	
	12月8日	歌手音ピコ发售	
	12月27日	镜音诞生祭 2010	
		镜音铃 · 连 Append 发售	
	12月31日	镜音红白歌合戦 2010	
2011年	1月3日	第一个专门介绍 Vocaloid 歌曲的节目「VOCALO Revolution」开播	CUL 的诞生源
	3月9日	Mikupa 活动举行	由于和观众的期待落差太大而引发批评声浪
	4月25日	VY2 发售	
	5月26日	MMD 开发结束	
	6月8日	周刊 VOCALOID 排行榜复刊	
	7月2日	初音未来在洛杉矶举办首次演唱会「MIKUNOPOLIS」	
	8月16日	Mikupa 札幌场活动举行	
	10月3日	CRYPTON 因初音未来而得到日本政府的表彰	
	10月21日	Megpoid 与 VY1 的 VOCALOID 3 版 与 Mew 等 V 家新产品发售	
	11月11日	Mikupa 新加坡场活动举行	
	12月左右	Youtube 上许多挂上非日文字幕的动画遭不明人士删除	这种现象到现在还在持续进行，而且删除者的身份不明
	12月16日	兎眠りおん与 SeeU 开始发售	
	12月16日	Google Chrome 日本宣傳組上傳 CM 「Google Chrome: Hatsune Miku (初音ミク)」	BGM 为 kz(livetune) 所作的 「Tell Your World」
	12月22日	Internet CUL ＆ VOCALOID3 结月ゆかり发售	
2012年	1月17日	初音未来于某投票网站中举行的最希望唱伦敦奥运主题曲的歌手投票中击败 Super Junior，夺得第一名	
	1月19日	Youtube 动画遭大量删除事件浮上台面，引发争议	由于与上述的投票事件时间相近，因此引发不少联想
	1月27日	IA -ARIA ON THE PLANETES- 发售	
	1月30日	巡音ルカ圣诞祭	
	1月31日	SAVEMIKU 计画开始	针对 Youtube 动画遭大量删除事件中遭不当删除的动画展开的救援行动
	3月8日	Mikupa2012 举行	ミクの日大感谢祭的一部份
	3月16日	VOCALOID (TM) 3 Megpoid Native 发售	
	4月6日	VOCALOID3 苍姫ラピス发售	
	4月19日	VOCALOID3 lily 发售	
	7月12日	VOCALOID3 Library 洛天依发售	第一款中文 V3 声源库
	7月13日	VOCALOID3 がくっぽいど NATIVE、POWER、WHISPER 发售	
	8月29日	初音ミクと夏祭り！「夏の终わりの 39 祭り」in 横浜举行	PSV 游戏「初音ミク -Project DIVA-f」的宣传活动
	8月30日	PSV 游戏「初音ミク -Project DIVA-f」发售	
	10月2日	初音未来 香港 首次演唱会 (MIKUPA □)	
	10月6日	初音未来 台湾 首次演唱会 (MIKUPA □)	
	10月19日	VOCALOID3 VY2V3 发售	
	12月5日	VOCALOID3 MAYU 发售	
	12月22日	VOCALOID3 Avanna 发售	
2013年	1月27日	第一回 IA 诞生祭	
	1月30日	巡音ルカ圣诞祭	
	2月	VY1V3,Mew, 兎眠りおん，苍姫ラピス和 VY2V3 停产，决定重製	
	2月15日	KAITOV3 发售	
	3月20日	VOCALOID3 Editor SE、VY1V3SE、VY2V3SE 发售	
	4月27日	VOCALOID3 苍姫ラピス SE 发售	
	6月20日	VOCALOID3 Library ZOLA PROJECT 发售	
	7月11日	VOCALOID3 Library 言和发售	第二款中文 V3 声源库

注：部分人气较低的成员并没有在上表中列出。

V家世代人物介绍

VOCALOID家族就是由一群VOCALOID制品的人物形象所组成的虚拟家族。
由于厂商对同人的开放性态度，使得她们比起一般的二次元偶像拥有更加有延展性和创作的自由度。



VOCALOID 1介绍

数位程式的运用开发中，出现了许多可代替实体机器或物品的软体，它们在普遍性的DTM(Desktop Music)逐渐式微后跨入DAW(Digital Audio Workstation)。只要有PC和介面(外接面板、主控键盘等)，就可以完成由个人制作的电子乐曲作品。Vocaloid也就是这样一款数位电子语音的合成系统，在推出后之后就直接宣告打破人声障碍，能够开始以MIDI(Musical Instrument Digital Interface)数据编辑起电脑歌声。不过严格上来说，VOCALOID只能算是一款混音软件，它的功能和其他混音软件实际上差不多，不同的就是在于——VOCALOID对于人的声音进行了特化，用户输入旋律和歌词，软体从声音样本资料库中取出需要部分，再加各种参数上的调整(这部分俗称调教)，来合成为歌声。

VOCALOID最早被Yamaha于2000年3月起开始开发，开发完成的引擎名为“Frequency-domain Singing Articulation Splicing and Shaping”，通过采集人类声音的原始标本，然后再制作声音资料库的方法来发货自身的混音作用。VOCALOID完成之后就首先在德国法兰克福乐器展上公开，并且同时公开号称“虚拟灵魂歌手”的VOCALOID人物LEON和LOLA。之后LEON和LOLA被放在连线杂志上演示，并赢得了2005年度电子音乐制作人选择奖。

VOCALOID在发布初期没有竞争对手，其英语版本只需与发布Cantor的VirSyn公司竞争。尽管VOCALOID有日文音源，但软件缺少日文界面，英文版和日文版的软件都是英文界面。唯一的不同是版本之间的LOGO和主界面色调。直到2011年，这个版本不再被Yamaha支持，并停止了更新。2013年，因为软体公司的发行政策及创作文化等影响，网路上的VOCALOID创作多数为日语版本。



↑在Vocaliod第一代中被大家爱称为「大哥」的KAITO，深受腐女们的喜爱

VOCALOID 1

Yamaha 的歌声合成技术给世界带来了无以衡量的影响，作为最先运用这款技术孕育而出的人物就是 LEON 和 LOLA，他们也被日本的杂志誉为“VOCALOID 新时代的亚当和夏娃”。担任男声 LEON 和女声 LOLA 的声源提供者为英国的歌手，名字不明，原因据说是因为歌手认为商家使用 VOCALOID 的价格比雇用歌手唱歌会便宜很多，害怕公布名字会导致自己的行业生涯一落千丈，不过这完全是他们想多了。

LEON 和 LOLA 都不存在官方的形象设定，而且产品的包装封面上都只是画着从侧面视角看过去的男性和女性的嘴唇画像，而软件 logo 也对名称中的字母 O 进行改造，加上了表示男性和女性的学术记号（LE♂N•L♀LA）。他们虽不存在官方的形象设定，但后来还是有 fans 根据两人各自的 neta 而画出的形象图，就如右图 LEON 的形象所示，现在基本上也就成为了公认的人物形象了。由于 ZERO-G 和 CRYPTON 之间令人纠结的历史关系，LEON 在同人设定中被定型为花花公子，爱泡妹妹，并且和 CRYPTON 的初代产品 MEIKO 有染。

部分代表曲

「大きな古時計 feat. LEON」【职人：あにばーさりーP】
「Pop Keyboard feat. LEON」【职人：kotaro】
「Video Killed the Radio Star」【职人：Daifuku-】

Character 01

LEON（男声）

新时代的亚当 花花公子
发售公司：ZERO-G
发售时间：2004 年 1 月 15 日



声源 未知

Character 02

LOLA（女声）

新时代的夏娃 悲剧的路人
发售公司：ZERO-G
发售时间：2004 年 1 月 15 日



声源 未知

VOCALOID 1

LOLA 虽然作为最早的 V 家女性声源，但是知名度非常低，就算到了现在，由于女声 VOCALOID 的人材越来越丰富，LOLA 甚至连作为捏他的存在意义都逐渐消失。也源于此，她寥寥无几的同人设定中，最为广泛流传的就是路人属性，其次则是擅长格斗（neta 来源于来自同人形象中所带的护腕）。不过在早期发售之初曾风光过一段时间，还在不少的漫画中出过场，也因此被人揶揄出音乐作品跟不上漫画的速度。

另外，由于初代的两作均为英语语系，与英文歌兼容性很高，不过在日本还是有爱好者用土法炼钢的方法通过英文的歌声空耳出唱日语的效果。但正如前文简史中所述，他们虽然是 VOCALOID 的前辈，但是待遇却非常的凄惨，不仅在 VOCALOID 流行的日本，就算在制作声源的源头英国也无人问津，能够值得称道的作品也近乎没有。

部分代表曲

「Fly me to the Moon」【职人：電車内制作 P】
「Existence」【职人：Shu-tP】
「my time [Aquazoo Project remix - radio edit]」【职人：anaROBIK】

VOCALOID 1

VOCALOID 日语系中最弱气的角色，在同人设定中，总是沦为被人欺负的角色。这也是由于在 KAITO 发售当年，软体只卖出了 500 套不到，并且创下了 VOCALOID 日语系列最低人气的纪录。

KAITO 的声源提供者为歌手风雅直人（风雅なおと），而风雅直人拥有着非常具有磁性的嗓音，并且曾经为很多 BLGAME 配过音。再加上早期的男性 VOCALOID 并不多，导致 KAITO 大哥深受腐女们的爱戴，衍生出许多同人作品也将他原本不引人注目的形象重新丰满塑造。

KAITO 的代表色是蓝色，特征是颈子上那始终不会解下的围巾。在 KAITO 的著名曲目《卑怯战队》中，他被设定为卑怯战队的队长，拥有着裸体围巾的必杀技，这直接导致他荣获“变态”的称号，而且这首由 kobapie(シン P) 投稿的原创曲引起了极大的反响，发展衍生出众多关联作品，之后还被 KAITO 的原声风雅なおと亲自翻唱日本的蓝色围巾销量甚至也因此而大肆飙升。另外，在众多歌曲中都有 KAITO 表露自己对“冰淇淋”的爱慕之情，这也让“冰淇淋”成为 KAITO 的标志及爱称。

部分代表曲

「卑怯戦隊うろうんだー feat. KAITO」【作者：シン P】
「千年の独奏歌 feat. KAITO」【作者：yanagiP】
「白虎野の娘 feat. KAITO」【作者：ぶっちぎり P】



Character 03

KAITO（男声）

帅气的鬼畜大哥
发售公司：CRYPTON
发售时间：2006 年 2 月 17 日

声源：风雅なおと
擅长曲风：民谣、童谣、POP

Character 04

MEIKO（女声）

爱喝酒的年长大姐
发售公司：CRYPTON
发售时间：2004 年 11 月 5 日

声源：拜郷メイコ
擅长曲风：流行曲、摇滚乐、爵士乐、R&B、童谣、民谣

VOCALOID 1

尾随着 ZERO-G 的步伐，日本公司 CRYPTON 很快就推出了作为日语的第一套 VOCALOID 产品 MEIKO，正式名为起音美可，不过后者鲜少有人称呼。她由拜郷芽衣子（拜郷メイコ）提供声源，软件封面上是一个“手握麦克风的红衣短发女孩”，在推出之后颇受个人音乐制作者的支持。《DTM Magazine》杂志上长期刊载着 MEIKO 的投稿作品，还曾经请过拜郷メイコ作为嘉宾，在杂志的录音节目中献声。不过 MEIKO 仅仅是在 DTM 这个小圈子内引发了话题，实际上并没有受到世人广泛的关注。不过随着初音未来的热潮的到来，间接让 MEIKO 进入了更多人的视野之中。

到了 2007 年下半年，常理来说再也卖不动的软件再次重振旗鼓，各地 MEIKO 贩卖活动纷纷开张；而且从 MEIKO 作为 NICO 的元老级人物，初音热潮期间急速增长的 NICO 用户也为 MEIKO 带来了不少的人气。

部分代表曲

「悪食娘 feat. MEIKO」【作者：悪ノ P】
「黄泉桜 feat. MEIKO」【作者：仕事して P】
「壊セ壊セ feat. MEIKO」【作者：ユーキ (E.L.V.N)】

Character 05

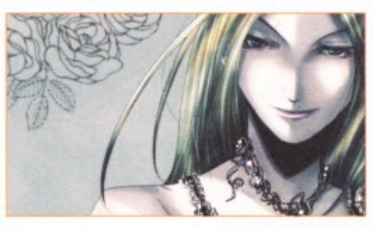
MIRIAM（女声）

冷艳高傲的悲剧女王
发售公司：ZERO-G
发售时间：2004年7月1日
声源：MIRIAM STOCKLEY



VOCALOID 1

虽然初世代的两款卖的并不好，ZERO-G还是再接再厉的推出了V家第三弹——miriam。同时这也是最早出现人物画像的VOCALOID产品（封面上使用的是3D虚拟人物），在同人设定中，miriam是全VOCALOID系列中气质最高雅的人，原因就是她的声源提供者和人设原型都是当时在英国非常有名的歌手Miriam Stockley，价格也是全VOCALOID系列最高。也出于这样的原因，



在初期的二次元创作的立绘中，人物大都是金发，也有部分是从商品包装盒延续过来的银发。

由于她被上传到youtube的第一作非常好听，但是又很短（9s），导致同人创作者一致认定她必定是悲剧女主角，之后甚至有人专门制作了一首"30秒的寿命"来为Miriam捏造了一段非常悲惨的故事。

部分代表曲

「time has come feat. MIRIAM」【作者：あにばーさりーP】
「TOXIC feat. MIRIAM」【作者：NekoChan5665】
「MIRIAMに歌わせてみる - LILIUM - feat. MIRIAM」【作者：電車内制作P】

Chapter 02 VOCALOID 2介绍

在VOCALOID经历了一段波折后，Yamaha于2007年1月推出《VOCALOID 2》，除了电脑用的版本之外，还有网络版的NetVOCALOID。V2完全替换了初代VOCALOID的合成引擎，性能方面得到了充足的提高，除了保留原本在音质等方面表现的基本性能外，还增加了更真实的复合音效，同时使用键盘进行纯演奏（清唱）的机能也被追加。

VOCALOID2在歌声合成上更为逼近自然人类的声音，而且还造出了如同活生生般的呼吸声，并且减少了杂音，使得原音输出能够最大限度的保持本来的品质，还能做出略带沙哑的嗓音效果。不过就算VOCALOID2的功能大幅度提高，离完美重现人声仍然有相当的差距。

但是现在也有人认为电子歌姬并不需要完美重现人的声音，毕竟VOCALOID的真正目的并不是完全代替人类歌手，它还担任着作为电子乐曲开发新音色的功能。也有人认为那种非人的味道才是虚拟歌姬的独特魅力。在网络上也因此开始有人探讨起了VCOALOID的创作是否有"灵魂"存在，就像当初电脑数位创作出现时，传统的艺术家对于0与1所构筑起的作品是否有艺术的灵魂的疑问是一样。不过现今许多音乐，其实大多数都已经过电脑数位处理，如果以这种标准下去论定的话，所谓作品的灵魂是否存在又是另外的大问题了，不过，毕竟不是所有的人都能够自己唱出想要的音乐，而对于那些人而言VCOALOID就是他们的声音。

SWEETANN（女声）

Character 01

异国瑞典的金发大小姐
发售公司：POWERFX
发售时间：2007 年 6 月 29 日
声源：JODY
擅长音域：C3-C5

VOCALOID 2

“Sweet Ann（甜心安妮）”是瑞典音乐公司 PowerFX 在 2007 年 6 月 29 日发行的 VOCALOID2 第一款软件，比大名鼎鼎的虚拟偶像“初音未来”早诞生了两个月（在日本发售的时间晚于初音），不过两者受到的待遇却是有天差地别的区别。

SweetAnn 的音源提供者为澳大利亚的歌手 Jody，人物设计原型来自电影《科学怪人的新娘》中的新娘，不过原版包装盒上的封面那糟糕的画风实在是让人无法接受，不仅使人无法联想到人设的原型，甚至还有人会把她颈部的针缝的痕迹误认为是项链。但是她却拥有远超封面上的绘图所能够展现的美声，甚至被 NICONICO 动画的职人们誉为“森之妖精”。

糟糕的封面使得 SweetAnn 发售很久依然默默无名，直到“脑内 Ann”的出现才使得 SweetAnn 进入 NicoNico 用户的视线。这个 tag 来源于 andromecaP 投稿的“砂の城”SweetAnn 翻唱视频，作品中的 SweetAnn 被描绘成一个非常可爱的少女，也因此诞生了脑补美化版的 SweetAnn。

在 2011 年台湾音乐软件公司“飞天胶囊”获得了 VOCALOID2 的软件上市代理权之后，就立刻宣布由知名画师 VOFAN（轻小说《化物语》插画）绘制新的角色形象 之后其新旧形象的差别之大也引起了许多海外用户的讨论。

部分代表曲

「ヴォカリーズ Ver.Ann」【职人：subana】
「おまえが欲しい (Je te veux) Ver.Ann」【职人：Erik Satie】
「Sweet Android」【职人：アンメルツ P】

初音ミク（女声）

Character 02

世界第一公主殿下
发售公司：CRYPTON
发售时间：2007 年 8 月 31 日
声源：藤田咲
擅长曲风：流行歌曲

VOCALOID 2

初音未来是 CRYPTON 采用新引擎 VOCALOID2 推出的第一部作品，由 KEI 担当绘制封面角色插画，并且简单的设定出年龄 16、身高 158、体重 42 几项基础中的基础之设定。官方设定形象为蓝绿色双马尾，衣服和机械部分以 Yamaha 于 1983 年发售的 DX 系列为蓝本（获得了 Yamaha 方的允许）。

在初音未来发售之后，很快就有大量翻唱歌曲投稿在 NICONICO 动画上而成为话题，她最初的成名曲《甩葱歌》就是改编自芬兰波尔卡舞曲的《IEVAN POLKKA》，之后继续引发热潮的是商业音乐公司 ave;new 使用初音翻唱自己的歌曲《TRUE MY HEART》和《みくみくにしてあげる（把你给 MIKUMIKU 掉）》。其间热潮迅速扩展到 2ch、Pixiv、YouTube，相关的讨论贴、插画视频层出不穷，相关视频在年底就已经超过一万，而原创歌曲到 2013 年为止已超过两万首（数据仅限于 NICONICO 动画）。

在初音未来的同人设定中，公认的无疑就是手拿大葱的形象，另外，绿白色条纹胖次到现在也成为了初音未来的最普遍标志。由于官方并没有给出性格设定，较 V 家的其他成员，初音的性格更显得自由、无拘无束，在不同的音乐作品中，我们可以看到天然、腹黑、小恶魔、百合等无穷尽多样化的性格，可以说在每个人的心目中都存在着属于他自己的初音未来。

部分代表曲

「メルト」【职人：ryo】
「歌に形はないけれど」【职人：doriko】
「Last Night, Good Night」【职人：kz】

01 SWEETANN（女声）

02 初音ミク（女声）

Character 03

镜音铃（女声）、连（男声）

映照在镜中两面一体的双子精灵

发售公司：CRYPTON

发售时间：2007年12月27日

擅长曲风：摇滚、电声音乐、歌谣曲、演歌系流行曲

声源：下田麻美



VOCALOID 2

角色歌手系列的第二部作品镜音双子（镜音连、镜音铃）运用了男声女配，双子都同为下田麻美提供原声。附带一提，在开发阶段，CRYPTON有把镜音铃、连设定为双胞胎姐弟的构想（也因为如此同人才大都设定成姐弟而非兄妹），不过由于软体本身的特性和双子形象不符，再加上想给用户留出更大的创作空间，才在官方的发表中说明他们并非“双子（双胞胎）”，而是“映照在镜中两面一体的存在”，角色名为镜音也是因此而来。但是由于上面的设定使用非常不方便，很多人仍然称铃和连为“双子”、“姐弟”，到最后，CRYPTON也从善如流，对镜面反射这个设定弃之不理，在官方的公认漫画《厂商非正式初音Mix》中连也称铃为“姐姐”。

而当时CRYPTON为了赶上初音未来的热潮，在镜音双子还没调整完善的时候就匆匆的推上市面，甚至导致当时网络上请教调整软体的帖子风行一时，不过虽说如此，也还是没有阻止那些角色支持者的热情，使得双子成为了销量第2高的VOCALOID。但是这件事也成为了CRYPTON社的黑历史之一，当时还被对手的支持者批评“纯卖角色，对音乐不负责”，之后CRYPTON为了挽回自己的形象，在2008年7月18日免费将修正档“镜音铃、连ACT 2”发给所有登记用户，而后ACT 1宣布停产，以后发售的都是ACT2的版本。



部分代表曲

「ココロ」【职人：トラボルタ】
「悪ノ娘」【职人：悪ノP】
「炉心融解」【职人：iroha（sasaki）】

Character 04

巡音ルカ（女声）

性感而又略带神秘感的大姐

发售公司：CRYPTON

发售时间：2009年1月30日

擅长曲风：拉丁音乐爵士到民族系流行音乐

声源：浅川悠



VOCALOID 2

角色歌手系列第三部作品巡音LUKA，人设依旧由KEI负责，不过整体印象上却脱离了之前两作的萌系形象，年龄被设定为较年长的20岁，外貌和嗓音也相对走较为成熟的路线，而且巡音有相对应的英文语音，是个能够唱英日双语的双声道歌手。不过也因为英语声音资料库比日语资料库制作困难很多，再加上所需要的工作量远超CRYPTON之前所预料的，编辑整理的时间大大的延长，也因此跳票数月，足足比其他系列迟一年才面世。

在官方正式发表了角色名称和设定之后，2ch论坛VOCALOID相关的讨论串以Piapro、Pixiv等地纷纷开始设定巡音的代表物。其中最大的热门就是金枪鱼派，源自声优浅川悠的neta，她曾经给EVER17中的小町月海配音，而后者有一张抱着金枪鱼的CG画面。争论一直持续到2009年2月冒头，たこルカ冲击性的登场，瞬间击败了所有的对手，持物战争急速的收束。不过到现在去Pixiv网站搜索TAG“持物战争”的话，还可以窥视到当年惨烈战争留下的疮痍。章鱼LUKA诞生于一位名为三月八日的画师在Piapro和Pixiv上投稿的绘画，画中的LUKA只剩下头部，并且她将头发当作章鱼的触手站立起来，作者还在绘画的介绍中留下了“将LUKA简化一下……变成章鱼的样子就可以！”的谜之短语。

部分代表曲

「Magnet」【职人：minato（流星P）】
「Just Be Friends」【职人：Dixie Platline】
「ルカルカ ナイトフィーバー」【职人：samfree】

VOCALOID 2

由于初音未来和镜音铃•连、巡音等等带来的音乐软体销售热潮，日本大阪的 INTERNET 社也眼馋这块肥肉，抓住了当时 VOCALOID2 还没有实际取自男性的声音的机会，提出了制作男声软体的企划。而且他们提出的企划并不是以虚拟偶像为制作目标，而是以重现真实的人类歌声为重点。可以说这些厂商围绕着 VOCALOID 的制作观念绕来绕去，到现在还是回到了模拟人声的原地。

GACKPOID 的音源由日本著名艺人 Gackt 提供，而且他本人对于这个计划兴致盎然，并且在采访中说“我从很久以前就对其他的 VOCALOID 很感兴趣，这次能够出现以自己为模型的作品感觉真的是非常有趣”。同时 GACKPOID 的形象角色“神威がくぽ”中的姓也来源于 GACKT 的汉字名“神威乐斗”，而“がくぽ”来源于日本 2ch 论坛在神威がくぽ的名称还未定下时对他的昵称。がくぽ的角色形象是由漫画家三浦建太郎亲自设计，而且还是 INTERNET 在 NICONICO 动画中的“时报”中向三浦建太郎发出要求插画的呼吁，而后者出自对 NICO 和 VOCALOID 的热爱，也就无偿接下来这个设计要求。

在角色形象被正式发表之后，由于垂落到胸前的那对鬓发看起来很像两条茄子，在插画和视频中他也时常带着茄子出境，神威茄子的形象就这样被定型，后来还衍生出茄子武士骑着茄子牛出场的奇怪形象……。





Yamaha 的歌声合成技术

「ダンシング☆サムライ」【职人：カニミソ P】
「約束」【职人：のり P】
「IMITATION BLACK」【职人：natsuP】

Character 05

GACKPOID（男声）

持扇佩刀的紫发长辫和风男子

发售公司：INTERNET
发售时间：2008 年 7 月 31 日

声源：GACKT
擅长音域：A1 ~ C4

VOCALOID 2

GUMI 是 Internet 公司在推出神威乐步后，推出的第二个 VOCALOID 系列软体。与 Crypton 社初音系列的网络偶像理念不同，Internet 对产品的理念主要为还原真实歌手的声音，并邀请到了老牌声优中岛爱为此软件献声。GUMI 名字的由来据中岛爱本人称是其小时候的昵称，并意外被采纳。

VOCALOID2 版本的 GUMI 人设由漫画家结城正美担任，不可否认其设定在一定程度上参考了超时空要塞系列的李兰花（同为中岛爱献声），但是这个量产型的人设并不算出差，所以在发售后并没有获得像初音系列一样的成功，更有名 P 宣称不会用 GUMI 作任何曲子，并被冠以烂 P 也能写出差不多的曲子的恶言。不过在逐渐被大众接受的过程中，GUMI 声线相比初音更为适合低音域、慢歌以及更像真人声音的优势逐渐体现出来，也渐渐的出现了大量良曲并广泛为群众所接受，并屡次登上 VOCALOID 周刊榜首。

在同人设定中，由于 GUMI 的失恋曲特别多（尤其是职人 DECO*27 爱用 GUMI 调教失恋曲，不过同时他也是使得 GUMI 拥有巨大人气的功臣），故有恋爱苦手的设定。代表物是萝卜，由来为绿毛加上很像萝卜的橙色服装。

Yamaha 的歌声合成技术

「マトリョシカ」【职人：ハチ】
「モザイクロール」【职人：DECO*27】
「弱虫モンブラン」【职人：DECO*27】

Character 06

GUMI

常常失恋的萝卜娘

发售公司：INTERNET
发售时间：2009 年 6 月 26 日

声优：若林直美
擅长音域：F2 ~ A4

Character05 GACKPOID（男声）

Character06 GUMI

LILY（女声）

Character07

金发版的巡音流歌 声源：YURI

发售公司：INTERNET 擅长音域：D2 ~ D4

发售时间：20010 年 8 月 25 日

Lily 是由本乐队 m.o.v.e 的女主唱 yuri（本名：益田祐里）提供原声的 V2 声源。而她的人设则出乎意料的选择了 KEI。在官方设定中，Lily 为朋克风的摇滚少女（而年龄一般设定为比初音未来大一岁），性格傲娇、不坦率。同人中代表物为黄黑相间的栏杆，因此粉丝们自称为"蜜蜂"。

另外遗憾的是 Lily 的歌曲到目前为止都并没有展现出非常强烈的风格，某些歌曲直接听的话甚至无法和巡音分别，不过自从职人 niki 上传的中毒曲「WAVE」之后，形象逐渐 有些改变。



部分代表曲

「リリリリ★バーニングナイト」【职人：samfree】
「WAVE」【职人：niki】
「Chloe」【职人：sele】

GACHAPOID（男声）

Character08

略显遗憾的恐龙正太 声源：雨宫玖二子

发售公司：INTERNET 擅长音域 F2 ~ A3

发售时间：2010 年 10 月 8 日



GACHAPOID 的角色名称 GACHAPIN 和声源提供ガチャピン（GACHAPIN）一致，是富士电视台的儿童节目系列"ポンキッキシリーズ"中的吉祥物布偶角色。官方设定是在南国出生的恐龙的孩子，同时他的长相也类似一只绿色的恐龙，年龄永远都保持在 5 岁，这也是 I 社中第一位有年龄设定的角色。

不过这位恐龙正太最近渐渐有被无视的倾向，不仅鲜少有职人会使用 GACHAPOID 来制作原创曲，翻唱的曲目中也大都是用来捏他恶搞。

部分代表曲

「ブラウン」【职人：かにみそ P】
「Set Me Free」【职人：MineK】
「パンツ脱げるもん！（翻唱）」【职人：ちょむ P】

VOCALOID 2

VY1 完全是 Yamaha 自己的企划，被誉为"纯正 VOCALOID"。Yamaha 在制作 VOCALOID 之初只想着专念于制作歌声引擎，却没预想到包装后的软件竟然蕴含着如此巨大的商机。

这次 Yamaha 也忍不住要加入这个分蛋糕的行业，亲自制作歌声数据库，委托 bplats(VOCALOID STORE) 发行销售，官方非正式名称为"MIZKI"。不过作为开发者的 Yamaha 公司并未给出任何人物设定信息。



目前较为为人所接受的就是在 VOCALOID Revolution 中由 MMD 模型设计者 Lat 式所创作的 CUL 模型人设，由于发型和发色又被称为西红柿人设。CUL 在登场时使用了 VY1 的音源，被同人创作者判定为 VY1 的人物形象，不过到 VOCALOID3 面世时，CUI 却使用了新的声源而作为一个独立角色出现。

部分代表曲

「サイバーサンダーサイダー」【职人：EZFG】
「星のとなりの空け者 ～織姫～」
【职人：家の裏でマンボウが死んでる P】「月翅」【职人：Sei】



VY1（女声）

Character09

血脉正统的大和抚子

发售公司：bplats(VOCALOID STORE)

发售时间：2010 年 9 月 1 日

声源：不明

擅长音域：F2 ~ E4

Encyclopedia of ACG

歌愛ユキ（女声）

Character 10

VOCALOID 萝莉小学生　声源：不知名小学生

发售公司：AH-SOFTWARE　擅长音域：F2 ~ C4

发售时间：2009 年 12 月 4 日



以“VOCALOID 小学生”为称的歌爱雪，她的声源采集自日本的萝莉小学生，因此歌爱能还原小孩子声音中特有的纯净感和天真感，而且可爱的萝莉造型也俘获了大批爱好者的心，还因为被指认为是“萝莉控专属”的 VOCALOID 而在网络上沸沸扬扬暄腾一时。她的形象创作者为梅谷阿太郎，设定为 9 岁的小学生，心地善良，喜欢唱歌。歌爱宣称自己身高为 10 个大苹果，体重约为 86 个小苹果，携带的象征物是「YamahaWX5」的竖笛。歌爱的诞生可以说是进一步拓宽了 VOCALOID 的表现领域。

部分代表曲

「でぃすこ☆しょこらてっく」【职人：かごめ P】
「インヴィジヴルコクピット」【职人：ゆに P】
「ロリロリ★バーニングナイト！（翻唱）」【职人：たると】

冰山キヨテル（男声）

Character 11

VOCALOID 热血教师　声源：比山贵咏史

发售公司：AH-SOFTWARE　擅长音域：C2 ~ G3

发售时间：2009 年 12 月 4 日



冰山清辉以参与开发 VOCALOID 的实力派歌手比山贵咏史的声音为音源，声线清亮，擅长高音和演唱治愈系的歌曲。人物设定为插画家梅谷阿太郎，不过关于这个画师的一切详细信息都是谜，似乎更换了很多笔名。冰山的背景设定为参加了乐队的小学算数教师，是同期发售的歌爱ユキ的班主任。人物声源在初期并没有在官方公布，直到 2010 年 8 月 12 日，在 NICONICO 动画中比山贵咏史本人公布了这条消息。另外，由于老师的相关设定偏多，发展空间不大，和歌爱一样，很少有二设出现。

部分代表曲

「Guilty Verse」【职人：虹原ぺぺろん P】
「ここに君がいないなら」【职人：虹原ぺぺろん P】
「ユアハイネス☆マイプリンセス（合唱）」【职人：ばんたん P】

SF-A2 开発コード MIKI（女声）

Character 12

进击的机械娘　声源：古川美季

发售公司：AH-SOFTWARE　擅长音域：E2 ~ G4

发售时间：2009 年 12 月 4 日



Miki 的全称为 SF-A2 开发 CODE MIKI，她的形象创作者为漫画家コザキユースケ（小崎欲介），声源来自原 SUPERCAR 的歌手古川美季。Miki 最大的特征就是在她身上有着机器人样式的分割线，V 家中独一份的机器人属性也使得 miki 受到很多同人创作者的喜好。另外在官方设定中的那根大胆的呆毛也是 miki 极为代表性的特征之一，也因此她被部分人设定为和同样有呆毛的歌手音ピコ为情侣。Miki 的象征物为樱桃，来源于她的印象色。

部分代表曲

「サテライト」【职人：虹原ぺぺろん P】
「発光体のルーディ」【职人：ぶっちぎり P】
「きらいな人」【职人：石風呂】

猫村いろは（女声）

Character 13

拥有正太音的猫儿少女　声源：不明

发售公司：AH-SOFTWARE　擅长音域：E2 ~ G4

发售时间：2010 年 10 月 22 日

猫村伊吕波有着和大部分 V 家所不同的出身。她原本是三丽鸥 wave 企划的“ハローキティといっしょ！（和凯蒂猫一起吧）”中的原创角色，VOCALOID 化后由 AH –Software 贩卖。声源不明，在她可爱的外表下，却有着一口爽朗的少年声，也因此在部分论坛被称为村哥。而她的人设由被誉为“色彩教主”的画师 okama 所绘制，形象设计中最大的特征就是双手为棒球式扬声器，另外还有两只扩音器悬浮在她的身旁，帽子中存有小型 studio，胸前有凯蒂猫的装饰。

部分代表曲

「ネコネコ☆スーパーフィーバーナイト」【职人：samfree】
「恋の I・RO・HA 教えます」【职人：あすなろ P】
「秘密の放課後（合唱）」【职人：natsuP】

Character 14

歌手音 PIKO（男声）

拥有广泛声域的不人气少年

发售公司：KI/OON

发售时间：2010 年 10 月 22 日

声源：PIKO

擅长音域：C3 ~ B4



VOCALOID 2

歌手音 PIKO 是 SONY MUSIC ENTERTAINMENT 涉足 VOCALOID 后推出的第一款软件，他的声源库取自 NICONICO 动画的知名翻唱歌手 PIKO（现在以 KI/OON 旗下的商业歌手身份活动），而且歌手音 PIKO 人物形象的头发发型还特意设计成如 PIKO 般一样，并且头上的呆毛设计成名字“PIKO”首个字母“P”。

另外，由“ユキタ”所设计的人设服装则是参考了吉他的外观，但是在外表绘制上则被一些评论者批评其抄袭初音未来的形式，或者是与 SF-A2 开发 Code miki 的服装设计相似，这种批评的声音也一定程度上影响到了歌手音的人气程度。同时索尼音乐娱乐制作 VOCALOID 的经验毕竟没有 CRYPTON 丰富，导致歌手音的歌曲相对其他 V2 家族成员来说要少很多。

歌手音最大的特点就是广泛的音域和声线，这也使得许多爱好者对其大有好评。在默认情况下歌手音的声音听起来接近男性，但是若将音域提高则会创作出接近女声的效果，虽然官方在销售时特别强调能够同时制作男声及女声的“两声类”，不过绝大多数创作者主要都是以女声版本进行制作，也因此使得歌手音很幸运的获得了伪娘的标签。

部分代表曲

「あたしって、ほんとバカ」【职人：アイ＄コン】

「少年少女ペレストロイカ（合唱）」【职人：わか（ボカロ P）】

「CUL makes Revolution!」【职人：164】

Character 15

VY2（男声）

穿着青色和服的武士

发售公司：bplats(VOCALOID STORE)

发售时间：2011 年 4 月 25 日

声源：不明

擅长音域：A1 ~ E3

VOCALOID 2

续 VY1 之后，Yamaha 独自开发的 VOCALOID 系列企划的第 2 弹。VY2 与 VY1 一样没有官方人设，也没有公布提供声源的人名。内部开发代码为“勇马（ゆうま）”，产品外观为靛青色背景加上一把武士刀，所以在同人插画中，VY2 多半被画成穿着青色和服的武士。之后在「VOCALOID FESTA02」和 Pixiv 的企划「ボカロ计画」合作企划中，由竜宫ツカサ（マンボウの姉）所设计的 66(ロロ) 被 Yamaha 选为优秀赏作品，并被官方认定为 VY2 的人设之一。不过不过 Yamaha 本家除了采用这个形象设定以外并没有做其他动作，所以到现在一般还是以 66(ロロ) 作为 VY2 的通称。

VY1 和 VY2 在 VOCALOID3 发售之后，官方便宣布 2 版的歌声数据库停止生产，并且随后开始发售基于 VOCALOID3 引擎的 VY1V3 和 VY2V3。

部分代表曲

「粘着系男子の１５年ネチネチ」

【职人：家の裏でマンボウが死んでる P】

「おでこに生えたビワの性格が悪い」

【职人：家の裏でマンボウが死んでる P】



VOCALOID 3介绍

到现在VOCALOID引擎已经更新到了第三代，经过了前两代的摸索，可以说到了VOCALOID3技术才真正的成熟。与2007年开发的VOCALOID 2相比，VOCALOID3除了保留原本的复合音效，还改良了合成音的品质、优化了操作的界面，能够导入VOCALOID2中的人物声源库。但VOCALOID3最大的特色还是增加了多语言对应。从原先的日本语和英语对应增加到了汉语（普通话）、韩国语、西班牙语三种语言。

此外，当VOCALOID3开发完成之后，Yamaha更改了新引擎的贩售形式。以前的VOCALOID、VOCALOID2都是各社将VOCALOID Editor、声源库，以及合成引擎捆绑发售的，而VOCALOID3则是不再是作为一项单纯的技术，而是以授权的方式给公司使用，也就是将V3作为一个商品公开向大众发售。这也就是意味着只要找到录音室来制作音源，那谁都可以拥有属于自己的虚拟歌姬。对于企业来说，他们也可以用更低廉的价格，以音源库的形式推出产品，以至于V3发售才不久，就涌现了大批的新成员。



Character 01

SV01 SeeU(女声)

前途多难的金发大小姐

发售公司：SBS ARTECH

发售时间：2011年10月21日

声源：Kim Dahee

擅长音域：C3~C5

VOCALOID 3

SeeU是第一个诞生在韩国的VOCALOID，她的声源提供者为K-POP女子组合“GLAM”的成员Kim Dahee（金多喜），SeeU的名字是"See You"也就是看见你的意思。跟许多V家成员一样，SeeU没有性格和角色背景的设计，毕竟这方面的形象是由网友带动出来的。而设计SeeU人物形象的是韩国的美女画师KKUEM，看似有点传统日系萌大小姐的外形之下，衣服设计的概念来自于校服，在细节部份有很多都跟音乐有关联。沙哑的低声域以及澄亮的高声域是其显著的特征所在，同时，她在混合韩日文的音节后是有作出英文歌的可能，所以也能算成是唯一的三语系VOCALOID。

SeeU作为第一个VOCALOID韩国音源，受到不少人的瞩目，不过由于Youtube大量删除事件（被告被认为是韩国人），再加上日本人对韩国的抵制，SeeuU的前途似乎蒙上了一层阴影。

部分代表曲

「千年の詩（韩语）」【职人：상록수(Sangnoksu)】
「二重恋人格」【职人：danierukunP】
「その唇は性悪なり」【职人：アキバヲタ P】

IA（女声）

Character 02

水晶般的天籁音源

发售公司：Yamaha

发售时间：2012年1月27日

擅长音域：B2~A4

声源：Lia



VOCALOID 3

IA 是由 1st PLACE 会社制作的 VOCALOID 角色，全名为“IA -ARIA ON THE PLANETES-”，贩卖方则为 Yamaha。

在官方放出 IA 的消息之后，瞬间就在网络上传得沸沸扬扬，原因就在于她的声源是由演唱过众多动画和游戏主题曲、被称为拥有“水晶之声”的 Lia 提供，尤其是官方放出的 11 区国歌“鸟之诗 feat.IA” demo 版本，其神一般的还原度更是一时引起轰动。IA 的特色就在于其继承歌姬 Lia 那充满通透性的声线，加上吐词清晰的高音域，尤其在摇滚和节奏性舞曲更能表现出速度感。IA 发售之后，NICONICO 动画上瞬间涌现了很多 IA 翻唱 Lia 的曲目，还有多个 Pixiv 画师的支持，加上发售之前的宣传，使得 IA 在众多 V3 新人中的竞争下脱颖而出，到现在人气依旧未散，可说和 IA 无疑就是 VOCALOID3 中最受人瞩目的存在，某种情况下都可以和 V2 家族中的老成员相提并论。

另外，IA 不仅是第一位进行公开演唱的 VOCALOID3 成员，也是继初音后第二个主唱动画主题曲的 VOCALOID（演唱歌曲为即将播放的自然の敌 P《阳炎 project》）。

「チルドレンレコード」【职人：自然の敵P】
「六兆年と一夜物語」【职人：KEMU】
「アヤノの幸福理論」【职人：自然の敵P】.

蒼姬 LAPIS

Character 03

神珍型的钻石娘

发售公司：Yamaha

发售时间：2012年4月6日

擅长音域：C3～A4

声源：江口菜子



VOCALOID 3

苍姬 LAPIS 是 SURFER'S PARADISE&STUDIO DEEN 共同企划的“I-STYLE PROJECT” VOCALOID3 计划中的角色。她的人设和声源均是通过公开募集而决定的，而人设的募集结果为成人游戏女性画师 CARNELIAN 负责，而声源来自萝莉音的拥有者江口菜子，而且她还是苍姬的狂热粉丝，有着在苍姬 LAPIS 声源选拔会场上高呼“请把 LAPIS 酱交给我！”的辉煌战绩。

苍姬给人的印象色为蓝色，形象设定是个带有钻石发饰的短发少女，不过后面有两条长长的细束发。在官方的设定中，她是一个只有 15CM 身高、类似妖精的物种。在她的歌声中充溢着生命力，另外还有失去记忆的设定，不过在同人设定中这基本上都被无视。正如苍姬外表给人的第一印象一样，她的歌声在低声域表现非常出色，若有若无的呼吸声让人仿佛陷入了甘甜梦幻般的仙境，也源于苍姬的这个特色所在，在她很多歌曲歌词中都透露出这种飘渺的意境。

另外她有个名叫 MERLI（メルリ）的姐姐，不过后者目前还没有制作声库，但是官方已经公布了同样由 CARNELIAN 负责的人设。

「Think the Future」【职人：Taishi】
「頭突き」【职人：danierukunP】
「煙に巻けッ！」【职人：ちえ P】

Character 04

兔眠莉音（女声）

来自未来的秋叶原偶像新秀

发售公司：Yamaha

发售时间：2011 年 12 月 16 日

声源：秋叶原 deer stage 的新人偶像

擅长音域：A2 ~ F4



VOCALOID 3

兔眠莉音为 MOEJAPAN 公司企划，之后交给 Yamaha 制作和贩卖的虚拟歌手。她是源自“VOCALOID+IDOL =VOCALOIDOL”这个概念而诞生的虚拟偶像歌手，而兔眠的人设出乎意料的选择了知名画师渡边名夫，也因此在宣传之初引起不少话题。在官方设定中她于 2095 年 12 月出生，在 16 岁时（2111 年）从未来穿越到了 2011 年，为了在位于秋叶原的“秋叶原 deer stage”（MOEJAPAN 公司经营）中成为新晋偶像而努力工作。而 Dear Stage 是以经营餐厅、酒吧等综合娱乐场所的店铺，内部时常会有艺人歌手的表演。也因此，兔眠莉音是以实际上在秋叶原营业的店家的企划，相比之下，她比起其他的 VOCALOID 更多带有一些动漫偶像的气息，不过实际上也并没有多少人会真正在意这一点就是了。

在兔眠的官方网站上还有一首短短的纯清唱曲目（でんでん）作为声音示范，该曲把兔眠歌声中甜柔的特质一览无余，不过这位负 82 岁的少女除了这个萌系声线之外并没有其他的优点，所以 NICO 上的 P 主大都是使用兔眠莉音来说话，调教不错的曲目寥寥可数，最后在 2013 年 2 月宣布停产重制。

部分代表曲

「ブルー・ムーン」【职人：スケキヨ P】
「みんなとわらった」【职人：エハミック】
「マイノリティ ワールド」【职人：ネクスト P】

Character 05

MAYU（女声）

病娇哥特萝莉式美少女

发售公司：EXIT TUNE

发售时间：2012 年 12 月 5 日

声源：森永真由美（谣言）

擅长音域：A2 ~ F4



VOCALOID 3

EXIT TUNES 在推出新的声源 MAYU（マユ）的时候，并没有公布提供声源的人民，不过很多人都认为 MAYU 的音色和 EXIT TUNES 所属的歌手森永真由美很像，名称也有一致的地方，另外由美习惯带鼻音的歌唱方式也和 MAYU 的浓厚鼻音非常相似。人设由轻小说画师左负责，官设性格为病娇，身穿琴键图案的黑色连身洋装，左手抓着有着麦克风功能的兔子玩偶，右手持着斧头藏在身后、加上头顶一个喇叭，而且当她唱歌时会用仿佛扼杀一样的姿势抓紧兔子玩偶的脖子。作为 V 家中第一个病娇哥特萝莉，MAYU 受到不少该属性爱好者的狂热追捧，发售初期 MAYU 最出名的歌曲甚至占据了一周 NICONICO 动画的排行榜榜首，之后更是被评价为在 IA 之下的第二流行 VOCALOID3，不过考虑到 EXIT TUNE 做出的很多促销行为 ,MAYU 真实的受欢迎程度仍然需要打个折扣。

部分代表曲

「一途な片思い、実らせたい小さな幸せ。」
【职人：うたた P】
「孤独の番人」【职人：natsuP】
「夕立のりぼん」【职人：みきと P】

Character 06 CUL（女声）

VOCALOID 电视节目的形象代言人

发售公司：Internet

发售时间：2011 年 12 月 23 日

声源：喜多村英梨

擅长音域：D2~F4



VOCALOID 3

CUL 原是无线电视上第一个 VOCALOID 节目“VOCALO Revolution”的原创角色，目的是用作 VOCAREVO 活动的标志和吉祥物。名字的含义来自“culture”，读法为“karu(カル)”，和日语“随便”这个词同音，也因此在 GUMI 诞生祭时，GUMI 在顺口溜中将 CUL 定义为一个随便的人。

她的人物设定和 3D 模型由 Lat（风靡 MMD 界的 Lat 氏模型的创作者）担任，并且以 MMD 模型在节目中放映的 PV 中出场。在公式设定上，CUL 的发色有红色和黑色两种，不过由于前者更具有魄力的原因，在现在大部分同人插画中都是默认使用红发。

CUL 在还没决定 VOCALOID 化的时候，使用 VOCALOID2 的 VY1 来歌唱，也因此有很多人把 CUL 判定为 VY1 的人物形象。不过在 VOCALOID3 发售之后，VOCALO Revolution 制作委员会就正式推出了制作 CUL 音源的企划，并且邀请了声优喜多村英梨为其提供声源，同时也因为 CV 的关系，在 CUL 发售之后，上传的歌曲中和美树沙耶香（TV 动画《魔法少女小圆》中的女主角之一）有关的内容意外的多。另外由于模型公开的原因，CUL 也经常在 MMD 中出场。



部分代表曲

「あたしって、ほんとバカ」【职人：アイ＄コン】
「少年少女ペレストロイカ（合唱）」【职人：わか（ボカロ P）】
「CUL makes Revolution!」【职人：164】

Character 07 结月ゆかり（女声）

被恶魔附身的结月缘

发售公司：AHS

发售时间：2011 年 12 月 22 日

声源：石黒千尋

擅长音域：D2~F4





VOCALOID 3

结月缘是由一群 VOCALOID 制作者所集结的公司“VOCALOMAKETS”与制作“猫村いろは”的 AHS 社所合作的 VOCALOID3 声源库。人设由文仓十老师担任。结月缘在各种音域的表现近乎完美，就算在超过官方所设定的音域范围的时候，她仍然能够完美发声，高音慢节奏部分更是可以说成是结月缘的独家绝活，连续清晰高亢清澈的发音更是其他 V 家软件都无法实现的，也由于其声音十分自然的原因，比起歌曲，在担任司仪、旁白上的表现似乎更让人惊讶，经常活跃于 NICONICO 动画上的“Minecraft 实况”，腹黑和毒舌，并且有“悪魔凭きゆかり”之称，到现在甚至陷入了副职司仪比正识唱歌更出名的局面。不过结月缘毕竟是由 V 家 P 主自家开发，所以无论声音的自然度和调合性也十分好，神调教不算少有。

部分代表曲

「幸せになれる隠しコマンドがあるらしい」
【职人：うたた P(UtataP)】
「名前のない怪物を歌ってもらった（翻唱）」
【职人：タカオカミズキ】
「ジエンド」【职人：オワタ P】

VOCALOID 3

中国第一个 VOCALOID3 中文声库也就是我们的吃货大人洛天依了。她的声源来自国内的新生代配音演员山新，角色形象由国人画师 IDEOLO 根据全国征集的形象重新绘制——这也是一个容易引起误会的关键点：在 2011 年末举办的 "VOCALOID CHINA PROJECT 征集人物形象" 活动中，由画师 MOTH 投稿的人设为 "雅音宫羽"，也就是说雅音宫羽与洛天依并非一次设定与二次设定的关系，她们是 "初稿" 与 "正式人设" 的关系，而且洛天依的人设并没有延用雅音的设定，而是重新设定了新的人物性格和背景，身高也比雅音低 1CM。

洛天依的同人设定中，公认的属性无疑就是 "吃货"，来源于发售之前 VOCALOID CHINA 官网的试听曲目之一《千年食谱颂》，充满天朝风味的小调歌曲影响力巨大，立刻让洛天依拥有了 "世界第一吃货" 的雅号。由于洛天依的衣着整体色调以蓝色为主，因此蓝色也就成为洛天依的代表色。她还有个官配的百合对象 "乐正凌"，源自国内动画制作公司 "七灵石" 制作的 VOCALOID CHAINA 的宣传 PV 中两人热情拥抱的场景，毕竟也有句俗话：自古红蓝出 CP 嘛。另外，天依还被某些充满 "恶意" 的 P 主套上了无节操的属性。

部分代表曲

「千年食谱颂」【职人：H.K 君】
「Boys&Friends」【职人：潜移默化 P】
「前尘如梦」【职人：黑羽林（作词）】



Character 08

洛天依（女声）

世界第一吃货殿下

发售公司：上海禾念信息科技有限公司
发售时间：2012 年 7 月 12 日

声源：山新
擅长音域：A2 ~ D4

Character 09

言和（女声）

染上各种奇怪属性的腐女

发售公司：上海禾念信息科技有限公司
发售时间：2013 年 7 月 11 日

声源：刘婧荦
擅长音域：G2-C#4



VOCALOID 3

前略，给天国的乐正绫。言和（YANHE）是 VOCALOID CHINA 所属的，由 MERCURY SHANGHAI 公司主导，上海禾念信息科技有限公司协力制作的第二款中文 VOCALOID 声库。言和的人设为官方组委会从 "中文声库形象募集活动" 中投稿的作品中选拔出来的，形象定位是个带一点男孩子气的女生（都市传闻言和的性别为 "言和"），人设画师为 MQ，性格设定为外表帅气、内心温柔的少女，有时也会成为中二冷高的笨蛋。因为官方放出的专辑 "The Stage 1" 中的试听曲目《洗澡歌》，言和早早地就具有了腐女和贫乳的二次设定，PV 中言和捡肥皂的画面更是最大的亮点所在。之后随着 Ghostfinal 投稿的《优越感少年》和 Sya 的《捆绑 PLAY》的出现，给言和新增了中二属性和抖 M 的二设。在 UVWizard 投稿的《厕所摇滚少年》中，还暴露了言和喜欢在厕所里弹吉他的喜好（误）。不过也有些人对于言和中性又带有正太音色的声线抱有微词，所以在言和发售不久，会发出甜美少女音色的言和亚种 "言舞" 应运而生。

部分代表曲

「洗澡歌」【职人：KOI & 咲逸十八】
「优越感少年」【职人：GhostFinal】
「22 世纪摇滚王子」【职人：裕剑流】

VOCALOID亚种介绍

“亚种”一词就是指从某一角色派生、衍生出来的角色，意同“二次创作”。
而VOCALOID亚种，通常就是指CRYPTON旗下的初音未来等官方人物的衍生角色。



VOCALOID衍生角色由来

在以初音未来为起点的VOCALOID爱好者之间，一直流行着创造以VOCALOID作品的角色为原型，然后自由随意的改变名字和外形、性格等等新角色的行为。由此诞生的角色也就是所谓的VOCALOID派生角色，也被称为亚流、亚种、自创的VOCALOID等。

VOCALOID派生角色的数量非常多，其中最早诞生的就是在2007年9月投稿在NICONICO动画上的葱音未來（はちゅねミク），はちゅねミク在“Ievan Polkka”一曲中不断甩葱的形象仿佛一场毒电波风潮席卷整个网络世界，成为初音未来热潮爆发的导火索，也对之后的派生角色带来巨大的影响。在2008年末发现的VOCALOID派生角色已经有400多个种类以上，之后虽然有些陷入沉寂，但是发展到现在已经成为了VOCALOID文化中重要一翼。

派生角色的诞生途径大致有以下两种：将官方角色颜色改变的2P角色、将多个官方角色的性格相貌融合起来的相关角色。当然不符合这两个条件的派生角色也是存在的。一般情况下很多派生的亚种只有名字或图像，没有自己的独立声音。这也是因为在初音刚出道时角色不足而导致的，而创作者又出自对同人角色的需求，所以就孕育出了很多原创角色。自镜音双子推出后，亚种的需求下降便很少再有新的亚种出现。再加上UTAU的诞生，新生的音源角色很多都会制作UTAU音源，直接归类到UTAU的类别。

对于亚种来说，如果有本家原型的话，那么其声大都是其本家调制而成的。在NICONICO动画被认可的很多派生角色的出身往往都是后者，因为对于VOCALOID的派生角色来说，比起相貌、名字、性格等设定，更重要的还是歌声。当然，这也并不是意味着只要在niconico动画上有歌曲的派生角色就会得到认同或者出名，比如说，在VOCALOID达人爱好者之间广泛流传的“周刊VOCALOID排行榜”中，早期就有“VOCALOID以外のキャラクターが歌っているように見えるものは除外（将看上去像VOCALOID以外的角色在唱歌的视频除外）”的规定（引起争议后在29期撤消），虽然周刊制作者的目的是为了避免再



↑这些人物看起来很容易便会使人联想到V家的角色，但仔细看又跟官方角色大不相同。

次出现镜音铃模仿ID@M中的双海亚美的再现动画这种预料外的情况出现，但是从某种意义上来说，这也可以说成是很多VOCALOID爱好者对派生角色态度的象征。

はちゅねミク

“葱音未来（はちゅねミク）”取自初音未来（はつねミク）的谐音，又有小初音未来、囧初音等称呼。她是たまご绘制的三头身SD角色，最初出现在《VOCALOID2 初音ミクに「Ievan Polkka」を歌わせてみた》这首非常洗脑的动画



↑初音与葱的渊源便是由这个衍生角色而来的。

中，葱音拿着一根葱不断的重复甩葱的动作。这个动画也是导致本家初音未来的持有物变成葱的元凶，而为什么别的不甩却偏偏甩葱呢？来源是TV版《死神 Bleach》中，井上织姬有一话出现了出外买菜回家路上，拿着刚买好的葱一直甩的画面，然后有人根据这个画面制作成了Flash版的《Loituma Girl》。到2007年，11区的Vocaloid职人Otomania再重新编曲，在NicoNico动画发布了葱音未来版的《Ievan Polkka》，其发音自然也改成了片假名拼写的日式发音。受到其中“甩葱动作”的影响，在国内被昵称为“甩葱歌”，不过“甩葱歌”的日文歌词只是原歌词的音译，实际上没有意义。

葱音未来在2007年10月上旬被Crypton公认，并开始人物模型化等商谈，其后在11月16日于Play Station 3免费小游戏每日玩伴（まいにちいっしょ）的情报单元“Toro Station（トロ・ステーション）”中登场，并且自称为“Crypton公认的SD角色”（另有Kei创作的官方SD角色）。收录于公认Fanbook中，月刊Comp Ace 2008年2月号改编成四格漫画《はちゅねミクの日常ろいぱら！》，也曾在另一公认漫画《厂商非正式初音 Mix》中登场。

弱音ハク

弱音HAKU名字来源于“弱音（を）吐く”，意思为“说泄气的话”，源自那些因为受到初音热潮以及NICONICO职人神调教的刺冲动下购买了初音未来的软体，但是却很快注意到自己完



←弱音的形象总是与酒瓶和愁眉苦脸的表情为伍，这可以说是她的特点，也可以说是她的萌点？

全没有音乐制作才能，弱音HAKU就是反映这种受到打击后变成悲叹状态后的制作者的心境而创造出来的角色。性格设定为悲观消极，看到初音在舞台上的活跃之后，悲叹自己毫无才能，转而自暴自弃借酒消愁，相当的弱气，经常一副快要哭出来的表情，代表性台词就是“绝对赢不了初音未来的，赢的也只是胸部的大小而已”（笑）。

在同人作品中除了唱歌以外，作其他事情都很厉害。例如在 MMD 中很多时负责伴奏，也很有母性会照顾小孩，虽然还是非常弱气。有些作品中她还会变成一个温柔细心的大姐姐，细心的照顾着 V 家各个成员。在半官方漫画“厂商非正式 初音 Mix”以及 PSP 游戏“初音未来 -Project DIVA-”中出场，是获得了官方认同的亚种，经常活跃在 MikuMikuDance 制作的作品中。

亞北ネル

因 2007 年 11 月上旬，在 2ch 论坛突然出现大量写着“已经厌倦了，回去睡觉吧（もう飽きたから寝る）”的帖子洗版事件，有些人认为发帖人根本就是其他音乐软体公司的业务代表，而当时有人说“如果这洗版的人是个可爱的女孩子的话就不会觉得生气了”， 亚北ネル就是就是因为这个事件创造的反派角色角色，被视为反初音制作公司 CRYPTON 的象征人物。

17 岁、身高 1.50 m、体重 38 kg、马尾，名字亞北ネル (akita-neru) 和日文“飽きた寝る (akita-neru) ”同音。另外，如同初音未来会拿着葱，亞北ネル则是持有移动电话，理由是因为之后 2ch 住民对洗板人员进行 IP 来源追踪时发现，发文者有一定比例是用手机上网的用户，除此之外，因为拥有复数手机，也较容易同时大量写入或者在讨论板上进行自导自演的行为。

←因为要打情报战，所以亚北最初被设计出来的时候身上各部分都有电子设备，以便随时收发信息。

亚北很容易对事物厌倦失去兴趣，之后不是去睡觉就是玩手机，但现在的形象和弱音同样有些改变，大家也都渐渐淡忘当初这件事情所引来的争议，相关的创作和 3D 作品越来越多，甚至还有众多创作者将亚北ネル设定成积极且正面的形象。另外她使用的手机型号通常是 NTT docomo D905i，因为此型号的手机有黄色版本，及基于元设计者个人兴趣的 WILLCOM 的 Advanced/W-ZERO3，也因此被认为她擅长打情报战。另外在早期以 MMD 制作的动画中她被设定为喜欢镜音连，但是对方一直迟钝的无法察觉到亚北的心意，而在最近的同人作品中， 两人渐渐有被视为公认的情侣的样子。



↑在不断的演变中，亚北的形象渐渐脱离了最初的反面象征，变得正面而萌化。

曾在漫画“厂商非正式 初音 Mix”的第五及第六话出场，也会在 PSP 游戏软件《初音未来 -Project DIVA-（初音ミク -Project DIVA-）》中以初音未来的追加衣装形式登场，也是获得了官方认证的亚种。

雑音ミク

而正像弱音 haku 代表了初音未来的颓废面一样，雑音代表着初音的黑暗面，“被邪恶感染的初音”、“对初音专用的攻击型机器人”是其最

基本的设定。创造这个亚种的作者为 aloha，最初在动画《初音未来 3D、进发！》中出现。作为初音未来的亚种，她不仅出现较早，而且也是第四个被官方认同的衍生亚种。在早期的黑化、崩坏等作品中就有登场，而那个时段的黑初音、黑化初音的名号就是特指杂音未来（这里应与《BLACK ★ ROCK SHOOTER》区分开来）。



←杂音未来的设定与初音非常接近，但这种暗黑的气息却让人一眼就能分辨出，她绝对不是那个可爱又阳光的初音。

身高、体重的设定都与初音相同，手里也会持有葱，不过更多的时候是黑色的。性格并未有设定，不过通常被认为是“黑化”、“暴走”、“神格化”等。初期还有一个设定为她是声带损坏后被制作者抛弃的初音，服装除了把初音的官服染成黑色以外，还用长袖遮盖住了 01 标志。虽然这样，但是还是有很多人认为雑音角色设定不太成功（传闻称和亚北的设定有人为的相同点），现如今已淡化出人们的视线。

骸音钙

骸音钙（本名为カルシウム，即英文的 calcium，钙 Ca）是诞生在 P 站绘师 Deino 笔下骸音系列的角色。骸音钙是完全的机械型角色，真身就是骨骼状的身体，只是身上披着人类的皮肤，装扮成了人类的外表。手脚、下颚、身体等



←骸音的设定可说是相当颠覆但又十分带感，而她外表骇人内心开朗的反差萌属性，也使她聚集了大量的人气。

各种部位都可以进行自由交换，所以根据不同情况外表会有所差异。衣服、发型、发色也会改变，所以没有确定的姿态。虽然真身是骨骼状的身体，但是只要替换思维电路部分便可以化身为各种外形。因此，用于判断是否是骸音钙的根据过少，便在头上给它附上了海蟑螂。反过来说，只要认为是头部的地方附着海蟑螂，便可以认为这是骸音钙。而且因其骇人的外表，在天朝和日本都有不小的人气。另外，骸音钙的外表虽然第一眼看上去很骇人，但是实际上却拥有着开朗明快的性格。而骸音钙的大部分设定都出自公认的官方漫画中（实际上也就是画师 Deino 在 pixiv 图站上传的短篇漫画），也由于作者的限制，导致骸音钙的同人设定并不多，但由于有公开发布的 3D 模型的原因，时常能够看到骸音钙活跃在 MMD 视频之中。

严格上来说她并不是 V 家成员，和 V 家的关系仅限制于其 Cos 初音的时候是被官方认同的亚种。原作者 Deino 在公告中暗示说骸音能够通

过移植自己的思想来驱使其他身体行动，也曾经COS过诸如巡音和神威等其他成员，但是那些都未得到公认。

咲音 MEIKO

咲音MEIKO是由斜め上P原案，画师daigoman设计的MEIKO派生角色。诞生于08年P主投稿的《デリケートに好きして》，声音比原版的大姐来要尖细和甜美（通过调整VOCALOID软件的性别参数），人物形象也转变成为清纯可爱的偶像少女。作者在视频介绍中宣称这是"十年前还处于偶像歌手时代MEIKO的动画视频，而且保存下来的视频数量稀少，可以说是非常贵重的东西"，这种恶搞性质的捏他



←与成熟版的本尊比起来，少女版MEIKO多了几分青涩，如此年少清纯的MEIKO还真是相当可爱呢！

我们就先放在一边，也就是说咲音就是年幼版的MEIKO，不过在获得了巨大的人气后转变成为独立的同人二次设定角色，甚至还在PSP游戏"初音未来－Project DIVA-"中登场，也是一位得到了广泛认同的亚种。

咲音MEIKO在拥有了3D模型之后，就经常与初音未来及镜音双子等人在MMD中协同出现，加上有些作品中她的角色定位依然是"大姐"（有不少制作者把她视同MEIKO），因此被揶揄成谎报年龄的MEIKO。

章鱼流歌

章鱼流歌（たこルカ）是绘师三月八日在Pixiv投稿的Q版角色插画，在画中三月八日将巡音流歌的人物躯干简化，仅仅靠头发来支撑剩下的头部，也因此变成了一种类似章鱼的生物。对于这个角色很多人都表示"虽然很猎奇，但是看习惯的话还是挺可爱的。"之后以这张插画为发源地的动画「巡音ルカと英語でおしゃべり！(用英语和巡音流歌交谈）」和将章鱼流歌3D模型化的「たこルカぽっぴっぽー」上传之后，一口气就成为了人气角色。有关章鱼流歌的二次同人设定也逐渐丰富，譬如她是巡音流歌的宠物兼储备粮食（这一点想必和东方的油库里有扯不完的关系）、擅长用英语和别人对话、喜好吃金枪鱼，还能够变身成为巡音流歌等。



↑章鱼流歌虽然猎奇，却有一种诡异的萌感！

章鱼流歌的商业化运用最早是出现在2009年6月，在Gamepot推出的高尔夫网络游戏《魔法飞球》的VOCALOID联合企划中，出现了一个类似章鱼流歌的头部装饰。不过这也只是章鱼流歌商业化的前哨站，不过之后，章鱼流歌就出现了黏土手办，起初以巡音附赠品的身份出现，在其可爱的造型大受好评之后就作为单独的手办制品贩卖。除此之外，还有章鱼流歌的布制

玩偶，甚至章鱼拖鞋、手机链等等周边产品都有这只可爱的触手变形物出现。另外在 2010 年发售的初音ミク -Project DIVA- 2 中章鱼流歌也有出场。

小不点未来

萝莉版的初音未来，通常设定为初音未来的妹妹。最早是みなみ创作的同人四格漫画《ちびミクさん（小不点初音未来酱）》的主角，后来 kiyo 在 MikuMikuDance 中也建立了小不点未来的 3D 模型，特点是衣服是白色的而且领带较短，可爱的幼女形态受到很多萝莉控的拥戴，也时常在各种卖萌的 MMD 中出现。



↑虽然很难说清小不点未来与初音到底是什么样的关系，但小不点初音的萌度可是一点都不比初音低哦。

在同人设定中，小初音为天真活泼的小学生，基本上说拥有小孩一切该有的特点，喜欢的东西是一切葱味点心，害怕蟑螂，很喜欢初音姐姐，貌似对大叔有点无奈，同时也受温柔正太镜音怜的宠爱。时常有人会把她和初音未来误认为是母女关系，大概是因为她跟初音未来的身高相差巨大，而且初音未来跟小不点未来在一起会显得特别成熟。在《小不点未来》中也玩过这个梗，当初音把年幼的ちびミク抱出来时，MEIKO 以为这是 KAITO 犯下的“好事”而把他痛殴。自此一役，几乎每个 V 家成员都出现幼儿版，如小不点怜、小不点铃、小不点流歌等。

隣音サイ

隣音サイ于 2007 年 12 月 14 日上传到 NICONICO 动画上的《謎の隣音サイが「雪、無音、窓辺にて。」を歌ってみた》（TV 动画《凉宫春日的忧郁》女主角长门有希的角色曲）第一次出现在世人面前，在歌曲中隣音模仿出机器的电子音质，故意唱成平平的机器音调，被邻居抱怨“隔壁唱歌真是吵死了”，名字隣音サイ也就是取自这句台词中的“隣の騒音がうるサイ→隣音サイ”。



↑虽然已经引退，但隣音也曾以她可爱的形象令很多 Fans 为之着迷。

而隣音的人物形象为初音未来的公式图片改造版，手臂上的代码则变为 101，以粉红色为主要基调的可爱形象颇受好评。不过，2008 年 2 月 16 日隣音サイ在动画“隣音サイが 組曲‘ニコニコ動画’ を歌いました”中发表了引退声明，不过留下了这个动画播放数超过一万就回归的发言。而隣音サイ的粉丝们为了挽留她，而自发做了很多宣传活动，也因此在同年 4 月 26 日，隣音サイ再次回归。不过到了现在，隣音サイ的动画基本上都被上传的 UP 主删除，基本上已经可以认定为引退了。

本音デル

本音デル的登场时间为 2008 年 6 月 13 日，推出这个派生角色的人为弱音 Haku 的设计者 CAFFEIN(カフェイン)，名字来于擅长吐槽的天赋，并且说出的都是很大家内心真正想说的东西，

所以被称之为本音。有着很容易烦躁的性格，对工作的事情一直很挂念，现实主义，消极得和绝望先生有一拼，总是说自己一直很普通但是无法解释自己显眼而又昭彰的瞳色和发色。另外和弱音嗜酒一样，本音デル有着严重的烟瘾，会像中年大叔一样说着黄色笑话。因为生父为同一个人的关系，也有人擅自将他们两个设定为兄妹，或者干脆把他认定为弱音的男性亚种。



↑忧郁地抽着烟的本音看起来其实相当帅气。

GUMIYA

GUMIYA 也就是性转换后的 GUMI，多数同人设定都是把风镜或眼镜戴在脸上，和 GUMI 的戴在头上作为区别，不过到现在已经逐渐被创作者无视。和 GUMI 到现在并没有广泛公认的关系，有 GUMI



↑ GUMI 与 GUMIYA 在一起跟镜音双子的感觉确实有些相似。

的另外一个人格或者类似镜音双子的镜面反射的设定，也有同学、兄妹、恋人关系等。在 Pixiv 的投稿作品通常会和 GUMI 组成 CP，而上传的歌曲声音通常都是采用压低了声线的 GUMI 声源所制作。

其他一些较为公认的同人设定则有个性强硬的性格、兴趣为欺负 GUMI 然后再偷看她的反应；也有设定是懒娇，对多数事情漠不关心但会暗地在意 GUMI 的一举一动。

初音ミクオ

从名字就可以看出，他是性别转换成男性版初音未来的亚种，名字也就是在初音ミク后面增加了个代表男性オ的假名，读音为 MIKUO。而他的诞生时间比我们想象中的更晚，是在 MEIKO 以及 KAITO 等角色的性转换出现之后，才有人设定而成。在同人设定中，有着天然的性格、无表情，最喜欢粘着初音，也有喜欢全部 V 家角色的设定。



←双马尾的初音剪成短发变成男孩子的样子看起来也很带感，加上讨喜的性格设定，难怪被大家喜欢。

他的歌曲声音和 GUMIYA 同样，是压低了声线以及将 GEN 值调到男性的初音未来声源所制作，而且大都是和初音未来的合唱版，另外似乎是因为日本以外的群众更喜欢ミクオ的设定，在全 YouTube 里ミクオ的歌曲比 NICONICO 动画多几倍。

追寻偶像大师的轨迹

《偶像大师》无论是在整个ACG圈还是虚拟偶像圈来看都算是相对小众的。
然而《偶像大师》却有着相当长的历史，以及巨大规模的经济效益网络。
《偶像大师》的魅力何在？接下来的单元的主题就在这里。



南梦宫的街机企划

2005年，那时的南梦宫还没跟万代领证，这俩还算各自独立的两家公司，跟各自的小伙伴们经营着各自的事业；2005年，之后席卷日本甚至整个亚洲的女子天团AKB48降生，嗷嗷待哺；2005年，原本万众期待的《机动战士高达Seed Destiny》在中途更换主角的喜剧之后完成了收场，当然赚的是盆满钵满商业成绩非常出色；2005年，微软率先推出Xbox360，宣布家用游戏进入次时代……2005年，在我们关注的不关注的领域发生了很多大事，当然也包括接下来我们要提到的这款名为《偶像大师》的游戏在街机上推出首作。

2005年7月，《偶像大师》作为南梦宫推出的一款街机游戏开始架动，这也就是传说的开端。官方公称游戏类型是偶像培育体验游戏。游戏内容则是培育偶像，来竞争获得的粉丝数量，玩家扮演的则是“制作人”的角色。整个游戏过程是透过网络进行日本全国规模的的排行竞赛。而相关的数据则通过卡片来存储。

在相当一段时间里，大多数人把街机定格在日本上世纪九十年代的水准上，至少各种刷卡类的街机、卡片记录类的街机还有网络游戏类街机在那个阶段是很多人从没想象过的。等后来人们开始比较系统的接触日式游戏的时候，才开始见识到日本街机游戏的“先进性”。是想，作为一款2005年推出的街机游戏，《偶像大师》就具备了全国联网与卡片记录等机能。虽然这部作品并不是第一个做到这点的，可作为一款街机游戏，本作的画面并不算精良，作品本身选择了窪岡俊之这一经验丰富的大师级原画家做人物设定而并没有随波逐流追逐萌系风潮这点非常值得欣赏，



←《偶像大师》初代的宣传海报，即使用当时的眼光来看，也不能算是萌系的画风。

只是限于街机画面制作水平的原因，大师纯净精细的画风并没有被很好的还原，甚至有些猎奇，比如生化春香之类的梗就来自于街机时代的画面表现。当然，这些元素后来也都成为了同人创作的素材来源，融入了整个偶像大师的元素体系之中。

现在我们看偶像大师，尤其是其游戏系列，往往会把其置于男性向作品的定位上。不过在街机版时，作品其实完完全全的一般向而且在女性玩家那边人气似乎更高，当然，这与街机版中多彩的换装以及情感描写相对较少有关。作为系列的首作，本作如今的象征意义或许更大于实际意义，至少，包括大部分专业人士在内，很多从家用机时代开始接触IM@S系列的Producer都非常的憧憬这个街机上的首作——毕竟，我们心爱的天使是在这里诞生。



Chapter 02 Xbox360的拯救者？黄金时代的见证人！

前面我们说到，与偶像大师街机版诞生的同年，微软推出了Xbox360将电子游戏带入了次时代。深知亚洲市场尤其是日本市场重要的微软，知道自己要在家用机市场抢占鳌头，就必须努力经营



↑新追加的女主角星井美希，因为突出的人设与性格塑造博得了极高的人气。

日本市场，于是他置以重金，并以技术提携为手段，拉拢了一大帮日本一二线厂商，使其在PS3发售之后两三年之内，日式游戏的阵容上也基本对PS3实现了压制。然而，因为各方面的原因，Xbox360在日本市场的表现还是非常尴尬，这个情况一直延续到2007年《偶像大师》的登陆。

Xbox360版的《偶像大师》，并不是一次简单的移植，而是针对Xbox360的操作特点对系统进行了大幅度的调整与改进。更重要的是，诞生于次世代主机平台的本作，实现了画面的飞跃，运用成熟的动画渲染技术，《偶像大师》的少女们的表情动作变得前所未有的生动，舞台的表现力也实现了本质的进化。当然，《偶像大师》系列游戏从来不是绣花枕头靠外表打动人，其核心的系统在针对家用机进行优化之后可玩性同样非常之高，相比很多所谓的养成类游戏来说甚至可以用“高难度”来形容。而玩家通过自己一步一步的努力，与偶像共同成长完成目标的那份喜悦与成就感，也的确是其他“同类型”游戏难以比拟的。当然，因为平台、画面等方面的转变，《偶像大师》系列也变得更为男性向与核心向。

这样一部作品的登陆，一时间的确让Xbox360名声大振，为本作购入Xbox360的也大有人在，自然也有了“《偶像大师》是Xbox360在日本市场的拯救者”的说法。不过，靠这样一款核心向而且小众向的作品显然是拯救不了一台主机的，事实上Xbox360上初代的《偶像大师》也就卖了10W左右，但这并不妨碍作品本身获得的巨大商业成功。其他不谈，单计算本作的DLC销售额，就有3亿日元之多，直接跟家用机初代《偶像大师》相关的周边据统计更是达到了60亿日元。因为家用机版的成功，越来越多的爱好者成为了系列的死忠，一直以来的相关CD销售规模越来越大，官方甚至还开始定期举行相关Live，而且规模也是越来越大，关联经济规模甚至已经达到了百亿日元级别，形成了所谓“偶像大师经济圈”的说法。

商业成绩的繁荣，也带动了系列二次创作的全面爆发，其中一个重要舞台就是我们都熟知的NICONICO动画。自《偶像大师》街机版诞生起，相关的视频就时有出现，不过这个时期大多是单纯的

游戏视频或者翻唱与舞蹈视频，原则上并不能说是“创作类”视频。2007 年，《偶像大师》的相关创作 MAD 开始出现在 niconico 之上，并在之后愈演愈烈，许多才华横溢的职人半职人开始加入这个创作队伍，其中不仅诞生了很多后来为人熟知的人气制作人，也发生了很多动人的故事。数量庞大的相关视频 MAD，在 nico 上形成了 nicom@s 的类型，内容更是五花八门：高质量的剪辑类 MAD、neta 系 MAD、自作动画、小说系，等等。这种创作的全面爆发，也使得 nicom@s 成为了 NICONICO 动画御三家之一。而这，其实也只是《偶像大师》二次创作或者说同人创作极度繁荣的一个缩影。

巨大的商业成功，同人创作的极度繁荣，《偶像大师》系列进入了一个真正意义上的黄金时代，而 Xbox360 版的初代《偶像大师》，就是这个黄金时代的见证者。



伴随着黄金时代的黑历史

按照日本 ACG 产业思路来看，既然一个以游戏为起点的作品系列成功了，那么制作相关动画也顺理成章。是的，当 Xbox360 版的初代《偶像大师》将系列的人气带上新的高度之后，制作方也开始了动画化的计划，并且还找来 Sunrise（日升公司），一副大张旗鼓的架势。谁又曾想就是这样一部作品，伴随着处于黄金期的《偶像大师》，成为了系列最大的黑历史——这就是现在连“偶像大师”的百度词条里都不会找到的《偶像大师 XENOGLOSSIA》。

“故事的舞台是经历了阿提米斯神失落的月球崩坏的地球，从那以后已经经历几百年。复兴历 107 年，为了处理从月球上掉落到地球上的碎片，人们制造了被称为‘iDOL= 陨石除去人型重机’的机械。被选中的少女们被培养成‘偶像大师’，来搭乘这些‘iDOL’，而少女们的使命就是驾驶着‘iDOL’，在大气层外将掉向地球的陨石摧毁。”

以上文字摘抄于百度百科，因为笔者实在不想再花力气来总结这样一段“你 TMD 就是在逗我”的剧情简介。日升不愧是日升，到底是做萝卜片脑子都做坏掉的业界楷模，好端端的青春励志偶像养成题材，被他做成了莫名其妙的萝卜动画，企划的脑洞之大可见一斑。不仅如此，动画的人设也是惨不忍睹，制作方更是自作聪明的把原来的声优换成了一票大牌，简直是“为什么要放弃治疗”的节奏。各方面的原因，导致了这部原本备受期待的动画作品成为了一场名副其实的闹剧。

其实，当年的《偶像大师》，正处于黄金上升期，如果制片方能够老老实实的根据作品原本的设定来进行企划，作画质量再抓一抓，依靠作品正在上升的人气与丰富的版权资源，Anim@s 完全可以成为一部至少商业成功的动画，只可惜，因为制作方的不负责任，动画最终成为了闹剧，也让《偶像大师》在黄金期错过了一次非常好的扩大化机会。到



←《偶像大师 XENOGLOSSIA》，日升一次极不负责任的改编造就了《偶像大师》历史上最大的黑历史。

了2011年，以《偶像大师2》为契机，A-1制作的TV版Anim@s就很聪明的抓住了Fans与版权方的需求，制作了一部相当精良的Anim@s。只可惜，当年的机会，错过了就不会再有了。

另外，百度百科将这部动画的词条排除在偶像大师的词条外，日本维基也是单独链出了这条词条，看来无论是中国还是日本的粉丝，对这个黑历史的态度都是大同小异的。

Chapter 04 平稳、下沉与重生，偶像大师进军多平台

在这之后，伴随着家用机版DLC的陆续发布、相关周边以及漫画作品的展开，《偶像大师》系列进入了一个相对的人气平稳期，nicom@s也是继续如火如荼的展开着，每年的角色生日祭、季度祭与周年祭相关主题的MAD集作品也都保持着一定的质量与数量。2008年2月，资料片《Live For You！》也顺利发售。和前一年在Xbox360上发售的无印版不同，本作将前作漫长的培养和训练系统全部剔除，只保留演唱会部分。玩家在本作中也并非担任偶像制作人，而是作为一位Fan代表，参与到765所属10名偶像的Fan感谢祭演唱会。Fan感谢祭演唱会全部由玩家自定义。玩家可以根据自己的喜好来选择三名偶像进行组队演出，选择自己喜欢的收录曲目作为演出用曲。然后进行详细的演出场地设定，服装道具的选择，甚至还能编排歌曲的演唱。作为游戏而言，资料片L4U的可玩性要比无印低了不少，但这张资料片却提供了很多的创作可用素材，所以尽管DLC还跟无印版同物不互通，但还是有很多玩家追捧。

随着VOCALOID的全面崛起与整个ACG市场的扩大化与低龄化之后，偶像大师系列显得平淡了不少，进入了一个下沉期，但即便如此，“偶像大师经济圈”还是保持了相当大的规模，其后更推出了PSP版跟DS版两个系列的掌机作，都取得了相当可观的成绩。不过，玩家都在期待偶像大师系列有新的动作。

新动作说来就来，2010年，随着Xbox360版《偶像大师2》的发布，全新的2nd企划全面展开，美化过的人设、更加流畅的舞蹈动作、更加华丽的舞台效果以及全新的曲目，Producer们一下子沸腾了。可就在这时，新的黑历史爆发了，也就是所谓的“九一八炎上事件”。不过，2nd的企划显然不会就此停滞，2011年，随着宅箱用户的一声哀嚎，《偶像大师2》正式跨平台至PS3，同时由A-1 Pictures制作的TV版Anim@s也放出了消息，而且与当年脑子坏掉的日升不同，A-1牢牢把握住了系列Fans的需求，并在故事中糅合了很多提取自同人创作的二设与neta，还有海量的系列版权资源做支持，让不少粉丝大呼过瘾，相关动画BD的销量也非常喜人，新的剧场版也在制作之中。接着还有PS3版的顺利发售与新要素的追加，Producer们仿佛忘记了前一年的危机，享受起2nd带来的愉悦。

再然后，《偶像大师》开始了全面的氪金游戏狂潮，以《灰姑娘》为代表的氪金游戏将《偶像大师》的狂潮席卷到了更大的范围。“偶像大师经济圈”发展到了前所未有的高度。



↑因为《灰姑娘》等作人气的高涨，相关同人创作也是如火如荼。

而2013年年底，新的3nd企划又放出了消息，回归原点的街机？更上一层楼的家用机？氪金更猛烈的手游？或许是更大范围全方面的企划。总之，一切是那么的令人期待。

765 事务所的天使们

Character 01

天海春香

有着号召力与亲和力的好伙伴，活力进取的春香阁下

声优：中村繪里子

在偶像大师所有的角色里，春香显得非常不起眼，甚至比雪步还要不起眼。但是，她积极向上乐观温和的性格的的确确是 765 事务所的成员凝聚力的必须要素。

系列中经常作为第一女主角的少女，从小喜欢唱歌和制作点心。性格乐观，上进，直率而且待人和善，但也会有情绪高涨时不知所措的一面。多少有点天然呆笨手笨脚娘的属性。家住琦玉县，到事务所要坐 2 小时的电车，和奶奶一起生活。在动画中也经常作为圆场角色，可以说是 765 众偶像的情绪风向标，在动画中同样作为第一女主角。

在游戏中，基本数值平均但舞蹈能力稍低，相对的唱歌能力略高。情绪好控制，衰减属于普通型，适合玩家上手。

虽然官方设定中，性格温和。开始的昵称是“はるかっか”，后来因为声优中村老师在广播节目里玩了次腹黑回，又有了腹黑、高傲等同人二次设定，在 fans 中被称为“阁下”（“はるかっか＝春閣下”）、“黑春香”，《I want》则是这个设定的代表曲目，在动画中，也有根据“黑春香”而设置的 neta，在第十五话中，春香被设定为电影《無尽合体キサラギ》的反派 boss。在众多二次创作中，与同社偶像如月千早的 CP 很多，在动画中也参考这一点，设置了很多表现春香和千早关系亲密的事件。同时，春香 X 美希、春香 X 雪步、春香 X 伊织的 CP 组合也很多。

Editor's Comments

“闪着光芒的平凡”，这样一个词汇形容春香或许最合适不过了，因为她平凡，让人容易亲近，因为她闪耀，所以拥有着无限的可能性。多面孔的同人设定就是一个证明。

---

765 事务所的天使们

Character 02

星井美希

天生丽质但干劲不足、自称肉食其实专一纯情的人气新星

声优：長谷川明子

星井美希是个天生的偶像，只是受惯了追捧的她的确缺一些干劲。可一旦她有了确立了目标之后，所有人都会惊叹于她激发出的能量与展现出的魅力。

Xbox360 版初代 IM@S 中的新增角色，同时也是无印的主要女主角，据说拥有一天被 20 个以上的男生告白的魅力。与其他偶像不同，染得一头金发还突出一支呆毛。年纪轻轻却身材拔群，胸围在 Xbox360 版中排第三位，代表色是翠绿（Xbox360 的形象色）。

在游戏中，基本数值以表现力极为突出，而且情绪好控制，也是 Xbox360 版初代 IM@S 中唯一一个有双路线的角色，在使用美希通关一次之后再次选择美希，可以出发被称为【觉醒美希】的事件，就连形象也可以选择变成茶色短发，并触发更多表现与 Producer 关系亲密的事件，也因此获得了绝高的人气。DS 版和 IM@S2 中则直接承袭了觉醒以后的性格设定。而在 SP 中，因为和高木社长闹别扭而移籍至 961。

家底殷实，父母都是公务员，同时美希又极具天赋，但也因此性格略微慵懒散天真，不过一旦认真起来就会变得非常投入，自称肉食系其实非常专一。而在众多同人设定中，美希与千早的三角关系更为人载道，并且一定程度的反馈到了官方设定之中。代表曲《Relations》则被认为是这个设定最好的代表。

Editor's Comments

作为 Xbox360 初代无印版新追加的人物和当作的女主角，星井美希从设定上就得到了 Staff 组非常多的偏爱。而她前后的成长与转变，也是一个非常有魅力的过程。

Character 03

如月千早

看似孤高的歌姬，但同时也是个心地善良为他人着想的少女。

声优：今井麻美

因为家庭的变故，千早将自己的一切精力都倾注于歌唱之中，也因此她一开始对偶像的工作并不感冒。而如何打开她封闭的内心，则是作为 Producer 的你的职责。

765 事务所的天使们

泛着蓝色光泽的长长黑发、体态纤细为特征的少女。性格非常认真甚至是死板，对什么事都很严格。拥有着被称为“歌姬”的拔群演唱能力，本人也非常热爱唱歌，但对歌唱更有“除了歌以外没有什么能让我感到失去会困扰”的微妙执着。目标是成为专业的歌手，偶像活动只是顺便而已。也因此，在一开始，她对歌唱工作以外的其他工作都有明显的抵触情绪。

原本性格开朗，但因为弟弟遭遇车祸离世和因此引发的家庭变故而变得冷淡，在学校里也没有什么朋友。在制作人和其他偶像的影响之下会渐渐恢复原本开朗的性格。特别在意自己的胸部。题外话是，千早的笑点其实意外的低……

基本能力以 Vocal 最为突出，同时其他两种能力的水准也很高，使之成为能力最高的角色，但因为情绪管理难度大，而且衰减较快，使用上难度也不低，甚至还有因为情绪低落和衰减造成的所谓“千早螺旋”。

2 代中，延续了千早高初始能力的特点，情绪管控因为系统的变化而变得容易了很多，歌唱能力的爆点系数高也是她成为高分必备角色之一。动画版则在开场沿用了她对唱歌与偶像的的态度，家庭关系也沿用自 2 代。


Editor's Comments

主角三人组之一的如月千早，同样也是很多相关漫画作品的重要角色。其孤高歌唱的身影的确震慑人心，但她敞开心扉的过程才更加动人。另外，别用“72”的数字欺负她哟。

Character 04

高槻やよい

家庭困难但活泼积极又勤奋的小妹妹，今天也在努力偶像的工作。

声优：仁後真耶子

年龄不大，肩负的担子却不轻，在 765 事务所的偶像中，恐怕也只有她出道作偶像的目的最现实。或许也正因为如此，活泼开朗又勤奋懂事的她更招人怜爱。



765 事务所的天使们

活泼开朗又热爱家庭的可爱少女，在事务所里也总是主动打扫卫生。因为父亲的工作不很稳定而且家有 5 个子女，所以家境并不是很好。认为偶像活动能够多多少少帮助家计而开始偶像活动。没什么基础，但是非常勤奋。

5 人子女中的长女，家中还有一个妹妹三个弟弟，虽然年纪尚小但因为是长女所以经常被弟弟妹妹们依靠，也因此产生“想要一个可以依靠的哥哥”的想法。所以，要做好她的制作人，就要做好“哥哥”这个角色。

留着双马尾，平日穿着简朴，非常懂事，被 Fans 称为“好孩子”。「うっうー」的口癖是其特征。记不住很难的汉字，偶尔会闹笑话。有恐高症。

基本上来说能力全体偏低，但是衰减也慢，属于大器晚成的类型，同时情绪也很好控制，在某种意义上比一些初始能力高的角色更容易培养。无论什么样的歌都能被她表现得活跃是她的演出特征。2 代中则以视觉表现力比较突出。

在作品中，跟水濑伊织的关系非常密切，动画中也沿用了这个设定。



Editor's Comments

尽管不属于主角三角，但 765 事务所的萝莉担当好孩子やよい还是享有着非常高的人气，nicom@s 上也有很多对应她的视频。这果然是萝莉的战斗力么！

765 事务所的天使们

前额发线明显而使大片额头突出，总是抱着兔子洋娃娃的娇小少女。成长环境良好、接受着精英教育的千金小姐，父亲是水濑财阀的社长，因为和 765 事务所的高木社长是旧友而作为偶像候补生进入 765 事务所，有个哥哥正在美国留学。

身为大小姐，有点任性在所难免，偶尔会以自我为中心耍耍小姐脾气，但并不是一个胡搅蛮缠的女孩子，在厉害关系面前知道分寸，也非常重视伙伴关系。而且讨厌暗箱操作，排斥不正当竞争，主张用实力说话。和同社的やよい关系非常亲密。

初期属性以 Visual 较为突出，整体水平非常之高，情绪管理也没有难点（虽然傲娇但不过分），仅需要注意能力衰减。2 代成为了非使用角色。

在 IM@S2 中作为同社组合龙宫小町的队长和主角组合共同竞争。人设也相应做了一定的调整，比如发型变得更加讨巧等等。因为 2 代中变成非使用角色，成为了“炎上事件”的导火索之一，在 PS3 版中追加了龙宫模式而成为“半使用角色”。动画版中沿用了 2 代的设定，只是把龙宫小町的成立时间放到了第五第六集的位置，并根据玩家的反馈，加强了龙宫小町与 765 事务所其他成员的关系。

Editor's Comments

又是钉宫理惠演绎的傲娇大小姐型的角色，但比起现在很多傲娇角色，额头酱显得更知道分寸也更有教养，而且足够努力。在 1 代里跟 Producer 的互动也非常有看点。

Character 05

水瀬伊織

“不要叫我大脑门，我可是世界第一偶像水濑伊织！”

声优：钉宫理惠

出身水濑财阀自小接受精英教育的水濑伊织，的确有着些许大小姐的娇惯之气，但她更知道努力的珍贵。为了证明自己，她加入了 765 事务所，并脚踏实地的做着偶像的工作。

---

765 事务所的天使们

留着妹妹头发型的端庄少女，为了改变自己胆小悲观的性格而决定努力成为一名顶级偶像。时常弱气、爱哭，情绪低落和害羞的时候甚至会想找个铲子就地挖个洞把自己埋进去，甚至还有自创的挖洞主题歌……总之是个很有意思的姑娘。

家庭条件较为优越，家教也比较严，父亲曾经因为女儿出道并上电视演出而向 765 事务所提出过抗议。喜欢喝茶，尤其是绿茶，喜欢的食物是日式烤肉。害怕狗与男性，甚至不能与男性进行较近举例的谈话；至于怕狗，即使小型犬也是她的天敌。这些部分，在动画版雪步相关剧情里得到了集中的体现。

游戏初期数值以视觉表现力较高，但整体能力低，而且情绪管理难度高。但衰减低，属于初期苦战的大器晚成型角色。尽管平时因为胆小说话声音很轻柔，但唱歌时会变得很清亮。角色曲目也是《Kosmos，Cosmos》这样动感的电子舞曲。

是游戏中唯一换过声优的角色，关联的事件也曾经在 fans 圈中掀起过波澜。也因此，当“炎上事件”爆发之后，Fans 戏称这是“ゆしり大胜利”。跟同社的菊地真关系非常好，二次创作中有非常多以这两位 CP 为核心展开的作品。

Editor's Comments

胆小，没自信，觉得自己胸小没魅力，雪步一开始就是这样的一个女孩。所以，要让她成长起来，必须让她变得自信。话说，雪步完全不需要为自己的胸部自卑啊 XD

Character 06

萩原雪步

害羞怕事胆小懦弱的爱哭鬼，也能成长为闪光的新星

声优：落合祐里香、浅仓杏美

因为家教严格，雪步一开始显得有些懦弱没有自信，但她有着改变自己的渴望，于是她加入了 765 的家庭。在这里她突破了自己的障碍，变得越来越有自信，越来越闪光。

765 事务所的天使们

原本是街机版中未采用的角色，在 PSP 版中作为对手事务所 961 推出的“妖精计划”的一员，登场于系列。原设定中也是金色长发，但因为与美希重复，而改成了现在的银发，初设定的关键词是“北欧系的大小姐”。

从 PSP 版的“妖精计划”开始，就是一个资料极少的人，甚至是事务所的相关人员，对她的底细也一无所知。同时因为其不时散发出来的高贵气质，而被定位“王女系”路线，也因此被 Fans 称为“银色的王女”。其实，尽管她性格认真气质高贵，但还是一个非常温柔的人。而有关她的身世，甚至还有“某个宇宙贵族的公主”这样荒唐的猜测。在二代中，作为一开始就能培养的角色，贵音以唱歌力和视觉表现力较为突出；并详细了类似于大胃王和品味独特这样的属性。

值得一提的是，贵音的生日设定与其声优的生日相同，但这个设定是在声优甄选之前就做好的，在后来原由实的回忆中有提到，这个生日设定也是其参加角色声优甄选的契机。

动画中，突出表现了其“大胃王”的特征，至于神秘感的处理，还加入了一些天然呆的成分。对于 2 代中非常不讨喜“移籍风波”，动画在相应的剧情里进行了比较合理的改编，让人更容易接受。

Editor's Comments

2 代游戏中较有争议性的剧情，让不少 2 代 Anti 用来攻击作品的失败。不过，这丝毫没有影响公主这个角色在人们心中的地位。



Character 07

四条貴音

都说神秘感让女人变得迷人，这点在贵音公主身上的确得到了印证。

银色的秀发、雪白的肌肤、神秘的气息、女王的气质、深邃的声线……贵音身上有着令人着魔的要素，更有着惹人琢磨的神秘。就像她一直仰望的那轮明月，夺人眼目。

声优：原由实

765 事务所的天使们

身材拔群、个性沉稳、有些天然，765 事务所的偶像成员中最年长的治愈系大姐姐。留着一头泛着蓝光的黑色长发，跟千早的发型有些相似。因为年纪的关系，制作人只有在与她对话的时候才会使用敬语。极度的路痴，即使是散步也经常会在令人意想不到的地方迷失方向。家里养了一只狗，喜欢各种类型的占卜。

因为被父母催促，在短大毕业之后，怀着“想要遇到自己命中注定的他”的愿望，在机缘巧合之下作为偶像出道。但对于自己的偶像活动，父母并不是非常赞同。结婚意愿很强，憧憬着命运的邂逅，但对待恋爱非常迟钝。

初始属性中舞蹈表现力较低，视觉表现力较高，而且因为温和的性格，情绪波动不大较好控制，但对性骚扰反应非常强烈。

在 2 代中，因为加入了龙宫小町组合，成为了不可培养的角色，形象上也变成了短发。动画版则在一开始延续了无印时代的长发形象，在第五集龙宫小町组合成立后改为 2 代的短发形象。同时还对其对爱情婚姻的渴望方面进行了一些表现（动画版中的婚纱回）。

在 BD 最后一卷附赠的特别篇（第 26 集）中引用了著名 neta 的部分更是让系列死忠感动不已。

Editor's Comments

提到梓，就不得不说初代里其结局的动人，与命运之人的相遇相伴。也因此，当年那款命运的瞬间的婚纱手办受到那么多的追捧。

Character 08

三浦梓

寻找着命运之人的天然呆大姐姐，性感美丽的治愈系偶像

相比其他的妹妹们，あずさ出道做偶像的理由就显得单纯浪漫了。为了被那个命运中的人发现，她来到了 765 事务所，而她的性感与治愈势必会俘获很多的人。

声优：たかはし智秋

765 事务所的天使们

于『SP』版中初次登场的角色，一开始是所属于 961 事务所“妖精计划”的偶像，出身于冲绳县，只身上京。外型上以透露着冲绳气息的小麦色肌肤、浅葱色的眼睛、两根呆毛、长长的黑发与丝带扎出的单马尾为特征。是系列中第一个有明确出身设定的角色，同时也是第一个登场形象就是马尾发的角色。跟美希一样，是街机版开发案中未使用的备选人物之一。

比起唱歌更擅长舞蹈，性格自信活泼，但在『SP』版中因为黑井社长的策略而走的是冷酷型的路线。非常尊敬挖掘了自己的黑井社长，也因此对他编造的有关 765 事务所的谎言深信不疑。非常喜欢动物，家中有很多的宠物。在『SP』版中因为败于 765 事务所的偶像而被黑井社长放弃，之后加入 765 事务所。

在『2』中，则一开始就作为 765 事务所的偶像，数值上比真的舞蹈能力更高，但不知道为什么，三围数据比『SP』版还缩了一圈，这也算是系列首例的灵异现象……

在动画版中，外型上突出表现了她可爱的虎牙，并将其擅长舞蹈、运动，喜爱动物的地方表现了出来。声优沼倉愛美小姐不仅长相可爱还是个高达宅，让粉丝们很是亲切。

Editor's Comments

单马尾的运动少女，有着小麦色的肌肤，还有系列独一无二的灵异现象包装（捂脸），单纯又有正义感的她很容易上当，所以还需要 Producer 的保护与引导哦。



Character 09

我那霸響

来自冲绳的运动系少女，她和她的小伙伴们都是人气偶像哦

声优：沼倉愛美

远离老家冲绳来到东京从事偶像工作的少女，因为成长环境的原因，和动物们关系非常融洽。热爱运动，所以舞蹈能力非常强，是 765 事务所的舞蹈看板之一哦。

765 事务所的天使们

沉着冷静头脑清晰的眼镜娘，原本是事务所的工作人员，因为人手不足而成为了偶像候补生。即便是在出道后，也同时进行着偶像与事务两方面工作。在改编的漫画中，也有作为制作人工作的场景。性格强气，说话直白，讨厌精神论与根性论，优先理论，重视合理性。对很多事情都有很好的分析能力，甚至对自己也能够冷静分析，但也有偶尔处理不了突发状况的时候。

与说话直白相反的是，对自己情感的表达并不是很擅长，也容易受到挑衅。

基本属性中歌唱表现力比千早略低，舞蹈表现力则远高于千早。在原本的街机版中视觉表现力也高于千早，到了 Xbox360 版之后变更为低于千早。

在『IM@S2』中转变为 765 内部另一个偶像团体“龙宫小町”的制作人，形象上从双麻花辫变更为单马尾，并跟“龙宫小町”一起成为了不可培养的角色，只有在满足条件的情况下可以作为嘉宾登台亮相。

动画版中基本沿用了这个设定，只是把“龙宫小町”成立的时间修正到第六集。作为制作人的她，也给与主人公非常多的帮助。在第 25 集中作为嘉宾参演了 765 事务所年度演唱会的演出。

Editor's Comments

从麻花辫到单马尾，律子的形象变得成熟了不少，可毕竟她也只是个 18 岁的女孩，在日本法律里还不算成年人，挖掘她少女的一面，是一个非常有意思的过程。



Character 10

秋月 律子

多才多艺的才女，既能做偶像也能当制作人的全能艺人

声优：若林直美

带着厚框眼镜的律子总给人一种土妹子的气质，但她的聪明机灵却吸引了一批又一批的视觉生物。现在，她还担任起制作人的职责，是 Producer 的好伙伴与好对手。

Character 11

菊地 真

拥有王子般气质，却渴望成为公主的中性偶像

中性化偶像的流行，不仅席卷了中国，在偶像文化发达的日本同样非常流行，菊地真这个角色的设定就是一个体现。不过，纵然是真哥也有着一个极端少女的心。

声优：平田宏美

765 事务所的天使们

假小子般的少女，以“英气的面孔”、“修长的身材”、“运动神经超群”、“少年音”为卖点的中性偶像，在作品中拥有的女性粉丝比男性粉丝还多。因为父亲非常想要儿子，在他的教育下，真自称“ぼく”，言行打扮也比较男性化。这也是她拥有众多女粉丝的原因之一。

不过，其实她有着一颗完完全全的少女心。热衷少女漫画，喜欢可爱的洋装，也喜欢收集可爱的物件，这些在游戏与动画中都有很多体现。

练过空手道，具备黑带初段的实力，读女子学校，在学校里也非常有人气，不过她其实对自己在女性中非常受欢迎有些困扰。用她本人的话说，“比起成为王子，我更想成为公主遇到我自己的王子”。为了磨练自己的女孩子魅力，瞒着父亲加入了765事务所，可惜出道后还是在女性之中人气更高。

因为父亲的教育以及空手道学习经历，真的运动神经特别好，初始能力以舞蹈能力极为突出，在響登场前是765事务所舞蹈能力最高的成员。

和雪步关系很好，动画中也表现出了这点。

有个小插曲是她的名字经常被误记为“菊池真”，甚至是官方公式网站也犯过这个错误……

Editor's Comments

“女孩子们的王子，但她的内心渴望成为公主”，这就是菊地真的内心写照。喜欢少女漫画，热衷可爱物件，却难以表现出来。这种反差萌，是真的魅力公式的重要组成。

Character 12

双海 亜美・真美

来，哥哥们猜一猜我们中谁是亚美谁是真美呢？

作为765事务所的活力之星，真美亚美这对双胞胎姐妹给同社的成员们增添了很多欢乐。当然，作为萝莉系偶像的她俩也有非常特殊的粉丝，所以一定要保护好她们哟。

声优：下田麻美（两人都是）



765 事务所的天使们



所属765事务所的偶像中年龄最小的双胞胎少女。在初代以及DS版中，利用双胞胎的特性，真美和亚美经常交替登台，以“双海亚美”的名义进行偶像活动，而知道这点的只有765事务所相关人员。因此，在相关作品中把两人当成一个角色处理。初始能力中舞蹈能力稍高，但全体数值较低，作为交换，情绪控制极为容易。

父亲是医生，母亲据说是曾经父亲治疗好的患者。叫Producer为“哥哥”，对765事务所的其他伙伴也各有昵称。（叫贵音为“公主亲”，叫春香为“小春春”之类的）

到偶像大师2开始，两人分别开始进行偶像活动。发型上也产生了明显区别不再像以前那样只有辫子的方向不同。其中，亚美加入了龙宫小町。相比前作，双胞胎的身高成长迅速，对于这点，Staff的解释是“毕竟是成长期嘛”。

喜欢恶作剧，使得姐妹俩都是事务所的“小恶魔”，还喜欢搞一些无厘头的演出。不过，知道分寸，也知道自己的工作与职责，对于这个年纪的小女孩来说，实属不易。与好孩子同样是本系列的萝莉担当……

动画版中，亚美则是在第五话龙宫小町成立时加入的。

Editor's Comments

姐姐亚美加入了龙宫小町，使得双胞胎一起登台的机会减少了一些，但这并不会影响姐妹俩的亲密无间。话说，各位喜欢双海姐妹的童鞋，你们是否会是警方的重点防范人员呢！

相关作品系谱

诞生于街机的传奇

《The IdolM@ster 街机版》

从小众中爆发庞大经济规模与同人创作规模的偶像大师，算起来已经走过了七八个年头，在如今还红火着的虚拟偶像企划中可以算是常青树级别的了，要知道很多真人偶像都没有这么长的“寿命”。她的起点，就在这里。

作品解说

《偶像大师》（THE IDOLM@STER、アイドルマスター）是南梦宫公司于2005年7月26日发行的街机平台养成游戏。游戏内容是选择作品中的少女作为偶像进行培育，通过课程、营业到Live来竞争获得的支持者的数量。游戏中，玩家化身为“制作人”，并可以透过网络进行日本全国规模的的排行竞赛。到2010年5月28日，官方宣布停止街机版的网络服务，并于2010年9月1日正式停止网络服务运营，使得街机版成为了单机游戏，并且无法使用一部分机能。



用现在的眼光来看，街机版的画面的确是非常的简陋。

Point 1 想法的产生 “偶像养成”与“网络对战”

《偶像大师》的架动是2005年，而她的酝酿要追溯到更早的2002年，当时，Staff在考虑企划时提出了“如果能够吸引到女孩子的话不是很好？”的想法，并由此联想到“邂逅做偶像的女孩子”、“联网对战的偶像甄选会”等关键字，并经过了差不多3年的时间最终固定。因此，街机版的偶像大师其实更具备女性向游戏的特征。当时在公司内部也有“这样的游戏火不起来”的声音，但在测试的时候却引起了巨大的反响，最终在2005年顺利架动。



←后来在同人创作中很多猎奇表情梗也都是源自街机版……

→街机版的雪步与春香，当年的画面还真是古典啊……

Point 2 街机版的组成

因为很多玩家没有见过当年街机版的样子，在此笔者愿意根据资料介绍一下。偶像大师街机版的框体由表示排位的Live Tower与游戏时使用的机台组成，角色与玩家的数据则通过记录卡来保存。全国排名与演出影像通过Live Tower显示，当玩家参加甄选会合格的时候，就会开始播放Live影像。游戏的操作，直接通过屏幕完成，比如对话的选项甄选会时的表现指示等。



Point 3 多彩的设定选项

各种设定选项可以说是偶像大师系列游戏的一大玩点，这一点在街机版时就有体现。与后来不同的是，在街机版中，一周目可以选择的曲目只有三首，相同的是，每首曲目都有设定好的印象路线，而且也有一定的衰减公式，所以必须合理计算好使用的曲目与持续的时间。除此之外，还有多彩的服装与饰品的设定，这些道具有每周活动后fans赠送、手机联动的点数抽取、甄选胜出等多种方法。多彩的道具设定也是当时吸引女性玩家的一大法宝。



Point 4 关联与展开

既然是后来形成了大规模经济圈的系列，自然从一开始就不会放过关联周边的展开。从2005年9月开始，街机版就先后发售了5张OST，2005年12月开始，CD广播剧也开始展开，这些在后来都发展成了非常庞大的系列。值得一提的是，原本在公式网站作为引导角色的音无小鸟，在随着系列展开的过程中，也积累了相当的人气，并成为了系列的重要角色之一。





黄金期的见证与黑历史

《The Idolm@ster》 / 《偶像大师 XENOGLOSSIA》

Xbox360 的发售，让家用机游戏正式进入了次时代；而伴随偶像大师系列登陆 Xbox360 平台，也见证了偶像大师系列的黄金期全面展开。然而，就在这个过程中，偶像大师也爆出了系列最大的黑历史……

作品解说 Xbox360 版『THE IDOL MASTER』于 2007 年 1 月 25 日发行。移植之后对系统进行了大幅的调整和优化，并增加了全新的原创人物，即后来在玩家中获得极高人气的星井美希。游戏开通了针对 Xbox360 网络的付费增值服务，玩家可以通过 DLC 丰富游戏的内容，使得偶像们的装扮和演出更加赏心悦目。《偶像大师 XENOGLOSSIA》是 SUNRISE 以《偶像大师》为蓝本所衍生的动画作品。因为作品被制作为莫名其妙的机器人动画而遭致恶评成为偶像大师历史最大的黑历史。



←画面的提升与新人物的加入是 Xbox360 版带给玩家最直观的感受。

Point 1 新的人气角色 拥有双重路线的星井美希

Xbox360 版最引人注目的改变，恐怕不能算是系统上的改进，而是新人物的登场。作为 360 版的女主角，包括印象色也是象征着 Xbox360 的绿色的星井美希，从登场就积聚了非常高的人气。这不仅是因为人设，更有美希在剧本中明显成长起来的魅力，当然，作为新加入的女主角，本作也在剧本上优待了她，给她设定了双路线，其中的觉醒美希更是同人创作中重要的素材。



←美希在两条路线里形象也发生了变化，不过还是长发版更萌……

→同一个事件在普通路线与觉醒路线里不同的内容。

Point 2 多彩的内容与 全面爆发的同人创作

Xbox360 版在系统上有了很大的改进，游戏的基本操作被调整为适合 X360 手柄的方式，很多操作变得更加人性化。而且因为 Xbox360 机能的强化，以及 Xbox live 提供的极其方便的网络更新环境，游戏内容得到了极大的扩充，从歌曲到衣服到饰品，这些多彩的内容不仅扩充了游戏本身，当然也为制作方赚取了巨大的利润。而也是在这个时期，因为家用机版提供的庞大的素材，偶像大师系列的同人创作也全面爆发。

Point 3 资料片与坑爹的 DLC 贩卖



在 2008 年，本作还推出了资料片。和前一年在 Xbox360 上发售的偶像大师不同，本作虽然也是标注着偶像培养类游戏，实质上并不含有养成要素。玩家可以根据自己的喜好来选择三名偶像进行组队演出，选择自己喜欢的收录曲目作为演出用曲。然后进行详细的演出场地。服装道具、甚至还能编排歌曲的演唱。不过本作也有一个坑爹的地方，作为资料片，本作有很多的 DLC 内容跟本篇是一样的，但本作跟本篇并不互通，也就是说玩家还得再掏一分钱。

Point 4 日升的黑历史

不过，黄金期中的偶像大师也并不是各方面都很风光，出了最大纰漏的就是 TV 版的偶像大师动画了。原本以为由动画界大厂日升负责，偶像大师的动画也会一样精彩，结果日升制作的这个动画只是一个套了偶像大师马甲的机器人动画，人物也改的莫名其妙简直连同人都算不上。莫名其妙的动画自然在 Fans 中遭致恶评，相关商业成绩也是一塌糊涂，成为了偶像大师系列的最大黑历史，至今很多 Fans 都不愿意提起。



新平台与新血液

《The Idolm@ster SP》 / 《The Idolm@ster DS》

完成了向家用机市场的进军并收获了非常大的商业利益之后，偶像大师开始把目光放到了其他平台之上——于是掌机版就应运而生了。这个过程中，PSP平台与NDS平台NBGI都没落下，而这两作更大的意义在于新血液的引入。

作品解说

《偶像大师SP》是NBGI于2009年2月19日发售的PSP平台偶像养成游戏，由于UMD光碟容量的限制，9名偶像候补生拆分成三组，分成完美太阳、惊奇之星、思念之月三个版本发售，系统和基本玩法沿袭了X360版，并对针对PSP做了适当的调整和简化。本作将人气角色星井美希设定为了对手角色并引入了新角色推出了"妖精计划"；同年的9月份，DS版的《深情之星》也推出，新的姐妹事务所跟3个全新的人物也为系列注入了全新的活力。



←将偶像们拆分成三组除了商法考量之外，UMD容量也是一个重要因素。

Point 1 事务所961与"妖精计划"PSP版的最大贡献

《偶像大师SP》不仅是偶像大师系列在掌机平台的一次试水，还在整个系列发展过程中都起到重要作用的重要元素。其中贡献最大的莫过于对手事务所961与"妖精计划"的引入。961事务所是系列首次真正引入对手的概念，剧本中也有很多渊源纠缠；另一边，尽管星井美希不可使用的同时，人物的塑造方面也颇受诟病，不过全新的"妖精计划"无疑一开始就吸引了足够的人气，也成为了官方设定中的重要Unit。

←"妖精计划"的引入是SP的最大贡献。

Point 2 事务所876与可爱的男孩子

与《SP》版一样，《偶像大师DS》也引入了新的姐妹事务所876，而知道876念法的玩家也一定会露出会心的笑容：765事务所的念法是ナムコプロ，正好是namco的发音，876则是バンナムプロ，也就是bandainamco，说起来961是念くろい——看来这个公司果然是黑的。《偶像大师DS》最大的突破是引入了可爱的男孩子秋月凉，这可以说是一次冒险。



Point 3 DLC政策

转移了平台之后，DLC政策自然是发生了相应的改变。PSN与XboxLive最大的区别，除了免费与付费这一块，就是认证的区别了。当年PSN的认证机器可以同时达到5台，而Xlive至始至终都是1台。这点区别则让PS系这边DLC让人有空子可钻——五人合购。NBGI这次推出PSP版，很多人认为也有这方面的尝试。至于DS版就没什么可说的了，NDS当年也没有什么DLC更新的概念。



Point 4 1st Vision的落幕

在这之后，与1st Vision相关的游戏作品就告一段落了，当然相关的周边还在不断的推出榨取着Fans们的荷包。1st Vision的落幕宣告了一个时代的结束，也让Fans们开始期待一个新的时代的开启。2010年，全新的2nd Vision开启了，尽管玩家在开始的时候吃了一记当头棒喝。



2nd Vision 与新时代

《The Idolm@ster 2》/《Anim@s》/《The Idolm@ster CINDERELLA GIRLS》
《THE IDOLM@STER MILLION LIVE!》

2010 年，随着新一代宣传活动的开启，全新的 2nd Vision 在 Fans 们的热切盼望中开始全面展开了，结果在一开始就爆发了"炎上事件"。在后面，《偶像大师》系列完成了向 PS3 平台的劈腿，动画、手游也开始全面展开，新的繁荣局面就此打开。

作品解说

2011 年 2 月 24 日，《偶像大师 2》在几经波折后于 Xbox360 推出，在半年后，《偶像大师 2》正式劈腿至 PS3 平台，并且携带着跟 Sega 有关初音未来的联动内容引发了巨大的关注。由 A-1 Pictures 制作的 TV 版 Anim@s 也在同年的夏季开播，一扫当年日升黑历史的阴霾。而伴随着日本的手游热，《偶像大师》系列也趁势推出了灰姑娘及之后的百万演唱会，并引入了众多新角色，这些新角色也成为了之后同人创作的主要对象。



←2nd 不仅带来了家用机新作，也开始了偶像大师的多平台战略。

Point 1 《偶像大师 2》与"炎上事件" NBGI 的公关危机

《偶像大师 2》的推出绝对是系列粉丝日思夜想的事，但就在大家期待的热情达到顶峰的时候，却被制作组泼了一记冷水，爆发了所谓的"炎上事件"。这件事的爆发只能说这是制作组的独断决策与宣传部门的宣传失败的典型案例。激起的 Fans 反对也给刚刚展开的 2nd Vision 蒙上了一层阴影。后来 Xbox360 版《偶像大师 2》的经济效益没有达到初代也有这方面的原因，不过还好，2nd Vision 并没有因为这个事件而终结。



←修改过的人设开始向萌系靠拢了。

→右图是玩家根据动画版再现的场景，游戏与动画高度的统一。

Point 2 《偶像大师 2》与劈腿事件

就在"炎上事件"爆发半年之后，当大家开始忘却之前的打击之时，新的震动又来了——《偶像大师 2》正式劈腿 PS3 平台。这让之前为了《偶像大师》购入 Xbox360 的玩家一下子炸开了锅。值得一提的是，就在 PS3 版《偶像大师 2》推出之后，PSN 的绑定政策从 5 机认证改成了 2 机认证，大大减少了合购的空间，于是也有人猜测背后是不是因为 Sony 跟 NBGI 达成了某种交易才实现了这次跨平台。



Point 3 颇受好评的 Anim@s

与《偶像大师 2》的两作游戏相比，A-1 Pictures 制作的 Anim@s 得到的赞誉就比较多了。当然，关于人设和作画的批评并不是没有但更多人认为这只不过是吹毛求疵。A-1 Pictures 版的 Anim@s，设定紧紧追随了原作的设定，故事则做到了 1 代与 2 代故事的衔接与整合的同时，融合了同人创作的精华。Anim@s 在商业方面也相当成功，BD 的卷均销量也都突破了名作之壁，作为一款当时也已经有 6 年历史的版权物来说，这个成绩已经非常不易。



Point 4 铺天盖地课金姬



提到这几天日本游戏市场的表现，很多人都会说手机游戏的全面兴盛让日式游戏走向了衰败，不过对于正在靠手机游戏赚钱的厂商来说那就是哪壶不开提哪壶了。一向精于挖掘商业价值的 NBGI 又怎么会放过这样的商机？于是《偶像大师》的手游作也推出了。这些游戏的意义还在于极大的扩充了《偶像大师》系列人物。当然，课金深坑也让相关作品获得了"课金姬"的称号，是褒是贬各位自行感受吧。

偶像大师相关neta与衍生

作为NICO动画御三家之一，同人创作曾经具备相当规模的作品系列，偶像大师拥有着很多neta与衍生设定和故事。其中又有相当一部分反馈到了官方的追加设定与扩展作品之中。



Relations与三角恋

关键字：Relations、三角恋

相关作品：NICO 动画『アイドルマスター 美希 & 千早 PV』、NICO 动画『アイドルマスター 二人の memory』、官方漫画『Relations』等

当年，偶像大师系列登陆 Xbox360，自然是追加了很多新曲，其中这首《Relations》就是为新增的女主角星井美希打造的主打曲目。歌词很简单，“「じゃあね」何で言わないで、「またね」って言って。私のものにならなくていい、そばに居るだけでいい。あの子にもしも飽きたら、すぐに呼び出して、壊れるくらいに抱きしめて”（请不要说“拜拜”，说“回见”。不需要你成为我的所有物，只需要留在我身边就好。如果被那个女孩子厌倦了，就立刻告诉我，紧紧地拥抱我直到坏掉为止……）非常直白的唱出了一个女孩子对恋人炽烈纯粹的思念，纵然还有第三者出现也无法切断这种情感的情景。按道理来讲，一个偶像歌星唱类似情感的歌并没有什么奇怪的，但因为星井美希本身的角色特点，这首歌就被引申出了更多内容，而关键字就是“三角恋”。

前面我们也说过，天生丽质又家庭条件优越的美希一直就是异性注目的焦点，比如在学校里就时常遭受“情书轰炸”，而天真聪颖的她也在有意无意之间巧妙的处理掉了这些问题。所以美希看起来天真但在这些方面又显得相当老道。然而，她眼前的这位，不仅仅是一个制作人，更是一个希望她能健康成长的哥哥，单纯的温柔或者耐心对美希来说根本没有新意，但他是个真正切身处地为她着想，珍惜她更甚自己性命的人。她被折服了，她开始痴痴的喜欢上这个人，纯粹没有任何杂念，并愿意为他努力成长……不过，他并不是美希的专属制作人，他的身边还有着其他的偶像，尽管如此，她对他纯粹的念想还是没有减弱，这首《Relations》就是这种情感的真实写照，经由美希清澈的歌声，表现得如此动人。而 Fans 也制作出了千早美希、春香美希等三角关系的故事，而其中不仅仅有三角关系的纠结，更有偶像们作为伙伴的友谊交缠。其中，千早美希的衍生被反应到了官方漫画《Relations》，而春香美希的段子，则在进行一定程度的改造之后，回馈到了 A-1 Pictures 版 Anim@s 的最后几话之中。当然，因为美希的超高人气，其他方面有关美希的衍生作品还有很多，关键词还包括美希与制作人的成长故事等，不过《Relations》仿佛始终是这些作品的主旋律。



↑有关千早美希的三角关系故事，在相当多的同人作品里都有体现。

Chapter 02 黑春香与春阁下还有另类的生化春香

关键字：黑春香、春阁下、生化春香

相关作品：nico 动画『アイドルマスター　春香　亡国覚醒カタルシス　PV風』、nico 动画『アイドルマスター　春香　さよならを教えて』等

前面我们已经说到，在偶像大师的所有偶像中，春香应该是算是最平凡的一个，好似邻家女孩，ACG 作品中常出现的“会在早上来到你的房间叫你起床的幼驯染”往往就是这种类型。也因此，春香在很长一段时间里人气不高不低，相关的创作也不是很多。

但是，春香是一个非常特殊的角色，不仅仅是因为她作为 Center 的地位，更因为她是 Xbox360 初代无印版中，在剧情里最早对制作人展开恋爱攻势的偶像，而且与其他偶像不同，春香的结局中是被制作人发了卡的，这点让很多。玩家无法释怀。于是越来越多的人开始对春香多了一份怜爱之心。也引发了更多有关春香的二次创作。

而这种创作风潮很快引发了一个全新的角色解释——黑春香。整天活泼开朗仿佛是阳光代表的春香是否会有另一个面孔呢？其实，黑春香的解释，从来源上讲可以追溯到街机时代，当时春香的 Fans 对春香的昵称是“はるかっか”，而这个词在输入法里进行汉字转换之后就会变成“春閣下”。而当时，春香的 CV 中村绘里子在广播节目里还恶搞了很多黑化发言（中村老师的特技之一就是恶搞），这些也被他们 neta 成了春香的黑化属性。其后，表春香、春阁下、黑春香相关联的二次创作开始如雨后春笋一般涌现。有时活泼开朗，有时霸气傲慢、有时甚至病娇残。渐渐地，相关创作也成为了 NICOm@s 的代表之一。

其中比较经典的，是《アイドルマスター　春香　亡国覚醒カタルシス　PV風》，这段 PV，配合 ALI PROJECT 的曲目，完美地把“黑暗、绝望、死亡”等关键字表现了出来，画面压抑，充满狂气，又有着一种无法形容的美观；再比如《アイドルマスター　春香　さよならを教えて》这个作品，内容设定为春香最后的引退演出失败，对制作人的告白也以失败告终，给制作人留下了一个内容诡异的告别邮件。曲目选自号称美少女游戏史上



↑特意截取的表情素材，在 MAD 的整体气氛下，也流露出狂气的特质。

最狂气的作品《さよならを教えて》，整个画面也用了类似于《さよならを教えて》的黄昏色处理，还有各种渐变与反白，中间可以截取了一些春香比较诡异的表情，加上让人毛骨悚然的歌词，整个作品的狂气与诡异一下子被渲染了出来。堪称 NICOm@s 的经典之作。

还有就是春香的各种诡异的颜艺。在街机时代，因为制作水平与机能的限制，很多角色都有出现一些非常诡异的表情，但以春香尤甚，到了 Xbox360 时代，虽然制作水平跟机能都提升了，但春香的这些表情都被刻意的保留了下来，最常见的比如“のヮの”颜。加上黑春香与春阁下的属性叠加，被衍生出了很多 neta。还有根据街机版建模衍生出的生化春香等，都能够看出 Fans 扭曲的爱（笑）。

这些衍生或多或少的反馈回了官方制作中，比如 A-1 Pictures 的 Anim@s 中，14 话的 765 电影就用到了春阁下的属性，黑化春香甚至觉醒春香之类的属性也陆续出现在了剧情之中。

Chapter 03 《隣に…》与梓的天堂中的男友

关键字：三浦梓、桃邪気P、隣に…

相关作品：『アイドルマスター 隣に… 三浦あずさ (MA07販促)Ver.Final』、『アイドルマスター 3A07 ~ Memories are here ~』等。

一般情况下，对于独占欲极强的宅男们来说，要承认谁是自己喜欢角色的男友是一件根本不可能的事情，但在偶像大师的世界里，却有一个人能够享有这样的头衔。这就是被称为“梓过世的男友”的桃邪气P。

是的，桃邪气P已经过世了，死于心肌梗，但是他对三浦梓的付出，却得到了所有人的认可与尊重。而他制作的相关作品，也一样具有着传奇的色彩。

《隣に…》是于《MASTERARTIST 07》中收录的三浦梓主打曲目。歌词讲述了女主人公失去了自己爱人的内容，正好在游戏的细节中，很多



↑突发心肌梗塞倒在雨中的Producer，从此与三浦梓阴阳两隔。

细节也暗示着三浦梓有过恋爱失败的经历，这样的主打歌自然与角色是不谋而合，而这首歌，同样也改变了Fans对三浦梓“单纯的天然呆大姐”的印象。桃邪气P，自然不会放过这首歌，为她制作了《隣に…》的MAD，并在听取了别人的意见进行了5次修改之后，放出了一个完成度很高的版本。故事中，在Live现场，歌唱到一半，音箱突然出错中断，伴奏全无，这个时候，制作人选择了相信三浦あずさ的演唱实力，坚持让她清唱



↑向日葵花田中的拥吻，这样一个超现实描写的场景，见证了这个故事中Producer与三浦梓的感情。

完，而三浦梓也回应了这份信任，最终完成了一次完美的演出。动画过程中，还穿插了很多往日的回忆，有成功有失败，但都是相伴与成长的片段，整个动画5分15秒，令人动容，很多《偶像大师》的Producer在看到这段动画时，还是会不忍留下感动的泪水。然而就在这段动画在Producer中传播的时候，桃邪气P的友人带来了一个噩耗：桃邪气P本人，因心肌梗死于2008年4月23日永远



←三浦梓这款“命运的瞬间”的PVC不仅制作精良，在桃邪气P的故事映衬下更有非凡的意义。

的离开了我们，离开了他深爱的三浦梓，即使在他生命的最后一刻，他还是把自己的生命之火奉献给了三浦梓。之后，Producer 们进行了多次悼念活动，制作了很多相关视频，将三浦梓那次恋爱失败的经历，创作成她因恋人的去世而失去挚爱的故事，这段还被制作成了《アイドルマスター 3 A 0 7 ～ Memories are here ～》的动画，用扑克牌摆出的 3 A 0 7，正好是一个 LOVE，动画中讲述的，仿佛就是桃邪气 P 与三浦梓的故事，不到 22 分钟，却集合了所有感人的片段。人们用这种方式，纪念已经逝去的桃邪气 P，并授予了他“梓过世的男友”的称号。能够得到这样的承认，在 ACG 圈的确是个传奇。

这些故事，也被很好地融合到了 A-1 Pictures 的 Anim@s 之中，最终话梓演出的那场电影，当《隣に…》响起，当三浦梓与那个身影围绕着坡道上的大树捉迷藏的时候，我想所有经历过这个传奇的人，都会想起桃邪气 P 这位可敬的前辈吧。至于伴奏中断的剧情，在处理之后也被放在了千早身上，效果同样出色……而这些，也只是 A-1 的这部 Anim@s 融合的偶像大师系列二次创作与 neta 的冰山一角，这也正是笔者推崇并愿意为这部动画致以最高敬意的原因：这是一群真正懂“偶像大师”、爱“偶像大师”、了解或者愿意了解“偶像大师”的职人做出来的动画。



相关周边

既然说“偶像大师经济圈”的规模达百亿日元，自然少不了各种周边。除了游戏之外，CD 是一个非常重要的组成部分，相关 CD 的数量也非常惊人，要全部收纳，恐怕也要有 AKB 的 Fans 一般的经济实力。

在偶像大师相关的 PVC 之中，最知名的应该是三浦あずさ的那款“命运的瞬间”，婚纱版的三浦あずさ不仅俘获了所有 Producer 的心，也俘获了我们的钱包，这款 PVC，目前已经达到了接近 5W 日元的高价，不愧其“命运的瞬间”的美名。

然后，著名娃厂 Volks 也有相关的“偶像大师 DD”企划，目前已经推出了天海春香、星井美希、如月千早、萩原雪步四只 DD。其中，春香的“哈哈哈”号称神还原，而 72 的 S 胸果然是惯例的恶意。当然，这个企划不会止步于这 4 只，掉在 DD 坑和偶像大师坑的 Fans 迟早能组建一支“偶像大师足球队”。



↑与 2013 年 8 月份名古屋 DP 推出的“偶像大师 DD”系列第二弹。72 的 SS 胸与雪步小天使构成了当天的热点之一。

跨界合作的偶像企划

知名动画制作公司SUNRISE、音乐出版商Lantis、CG 月刊杂志《电击G's magazine》。三个不同领域的公司共同开启了属于《Love Live！》的虚拟偶像新时代。

Chapter 01 破天荒的业界联合企划

VOCALOID 系列在世界范围内席卷了有关虚拟偶像的巨大浪潮，偶像大师也创造了“偶像大师经济圈”的神话，如果说在真人偶像的领域，欧美还把握着主要话语权的话，那么虚拟偶像世界的霸权据对属于 ACG 文化的中心国日本，而就在这片土地上，一个全新的破天荒的虚拟偶像企划也即将诞生，这就是这个单元的中心——《Love Live！》。

为什么要说《Love Live！》破天荒呢？因为《Love Live！》诞生在一个业界联合企划之中。由美少女综合娱乐杂志《电击 G's magazine》、音乐会社 Lantis、著名日本制作公司 SUNRISE 三大企划方共同策划之后，全新的虚拟校园偶像组合“μ's”开始在《电击 G's magazine》展开日常故事的连载，动画公司 SUNRISE 制作试映影像并推出动画 DVD，附加上音乐公司 Lantis 制作的音乐 CD，开始向业界展开。三个公司在各自的领域里发挥自己的资源，特色的运营体制为这个企划从一开始就注入了多方面的生命力。

这个企划的联合也有着联合的必然：对于《电击 G's magazine》来说，这是他们在读者中从未举行过的企划；对于 SUNRISE 来说，这也不是以往的动画或者游戏能够轻易展现的企划，而对于音乐公司 Lantis 来说，直接的与受众的信息交流渠道也不通畅很难获得用户积极的声音。三社的共同作业，让用户的声音通过投票募集的方式，直接



↑这张单曲 CD 是很多人接触《Love Live！》时最先接触到的单曲。



↑记录了不少官方资料的这本 Fan Book 可以说是《Love Live！》饭的必入『教科书』。

影响了 Unit 的命名、成员构成到 PV 动画中的成员站位以及形象角色等等要素。

其实，在最开始展开漫画的时候，《Love Live！》的故事路线并没有被明确，后述引入的部分以外，全部都是以 CD 收录的广播剧啊、《电击 G's magazine》上刊登的访谈和简短故事等片段式的线索存在。尽管之后根据之后展开的漫画以及 TV 版动画，小组结成的故事被明确，不过根据不同的媒体还是有一定的区别。

CD 中附属的 DVD 收录的 PV，是融合了 2D 作画与 3DCG 的动画 PV，5、6 分钟的动画花费了一般 30 分钟的动画的预算，其结果也可以说是高水准地融合了 2D 与 3D 的动画（当然也不是完美无缺，后述）。更难能可贵的是，在 PV 中由角色们演绎的舞蹈，在活动 Live 的舞台上还会由各位声优亲自演绎与再现，有时也会有一些真人很难表现出来的动画中的舞台动作，为了再现这些，声优们甚至要经受比一般职业歌手与偶像更强的特训，这种敬业精神也非常令人钦佩。

随着《Love Live！》的人气迅速膨胀，2013 年 1 月开始，第一季动画进行了放送，新的第二季也即将在 2014 年春季放送。2013 年，手游系列《ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル》也开始在各系统平台展开，PSV 版的《Love Live！》也发布将于 2014 年春季推出，也吸引了非常高的人气。

Chapter 02 逐渐明晰的故事路线

前面说到，《Love Live！》在企划推出的时候，故事主线并没有被明确，直到后面的相关作品陆续推出，才逐渐填补了上来。《Love Live！》讲述了一所位于东京都千代田区的传统学校“音乃木坂学院”因为生源骤减而面临废校的危机，而这时，学院的在校生发现了可以用校园偶像来吸



↑怀揣着同一个梦想的少女们一起努力——《LoveLive！》的主题还是非常积极向上的。

引人气为学校吸引生源的做法。为了保护自己喜爱的校园，9 名性格鲜明的美少女决定一起走上成为偶像的道路，希望能以偶像的名气增加生源挽救学校——少女们努力奋斗，手牵手一起成就梦想



↑以学生会长绘里、副会长希与妮可组成的三年级组有着微妙的平衡感。



↑天才音乐少女、体育系元气娘、地味子，一年级组的三个成员路线风格迥异。

的故事。当然，在一开始，事情远远没有想象的简单，即使集结在了一起，一开始也并没有激起什么波澜，甚至没什么人前来声援。可即便如此，为了保护自己的校园，也为了自己的梦想，少女们并不愿意放弃努力。

故事就是在这样的基调中展开了，虽然选取的是偶像题材，不过《Love Live！》并不是单纯的选择艺能圈作为切入点，而是设定了一个“校园偶像”的概念，或许也是讨好宅男们的一个举措。



↑相比一年级组与三年级组，作为主角组的二年级组设定尽显王道。



声优的选取与多彩的活动

与企划本身跨界的特征同样，《Love Live！》的成员在选取上也可以说是一次跨界的尝试。本作声优阵容中不仅仅有职业声优，同时还有歌手、模特等其他行业的艺人前来客串。主要的声优包括新田惠海、内田彩、久保由利香、南条爱乃、



←丰富的声优舞台活动是《Love Live！》企划不可缺少的重要组成部分。

pile、德井青空、三森铃子、饭田里穗、楠田亚衣奈等等。这些人大部分身兼歌手模特演员的多重身份，例如星空凛的声优饭田里穗便是一位在电视剧、广告、写真集、唱片等领域都十分活跃的女艺人，2013 年 2 月发售的日本版《花花公子》杂志最新号上还刊登有饭田里穗的写真；再比如德井青空不仅是个声优、演员，更有自己的连载漫画算是一个漫画家；久保由利香还做着模特的工作；南条爱乃更是大家所熟知的人气音乐团体 fripSide 的现任主唱……

前面我们说过，包括“μ's”的命名，都是由用户投票决定的。而成员们声优的跨界集结，则决定了这个团体的多才多艺与较为宽广的受众。而且客观来说，因为成员很多都是身兼演员歌手等多重身份，“μ's”的声优成员们大多形象上也都非常不错，这为她们后面举办 Live 活动加分不少，而事实上，多彩的声优活动也是《Love Live！》运营中不可缺少的一环。

Chapter 04 跨平台的全面发展

也是得益于跨界联合的企划形式，《Love Live！》发展从一开始就有着多平台推进发展的优势。在不到3年的时间内，音乐会社Lantis为《Love Live！》推出了17张单曲、5张专辑，推出的密度可以说相当大。SUNRISE作为业界大牌动画制作公司，也为《Love Live！》这个企划倾注了相当的心血，结合了2D作画与3D动态的动画也非常有看点。当然，客观来说，SUNRISE在《Love Live！》中制作的3D动态效果还是需要推敲，不知道是不是动作采集方面的问题，在2D与3D切换的过程中，还是能明显地感受到3D部分较为生硬，跟出自NBGI之手的IM@S系列有着一定的差距，这也许也是专业方面差距吧，不过《Love Live！》动画的精美程度的确不需要怀疑。《电击G's magazine》则利用其美少女动画游戏媒体界的强大资源优势，为《Love Live！》进行了一波又一波的宣传以及相关的内容，他们还借鉴了AKB商法之中的总选举，为《Love Live！》进行了多次总选举来造势。



↑客观上讲，《Love Live！》的舞台服装的确有着很浓厚的“AKB48”风格。

2013年开始，新的课金游戏《ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル》也全面展开，与一般的课金游戏相比，《ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル》中还特意突出了节拍游戏的部分，是游戏整体的可玩性也相当不错。PSV上的新作也在众多Fans的期待中犹抱琵琶半遮面。



Chapter 05 《Love Live!》的未来

《LoveLive！》作为一个虚拟偶像企划，不仅有着各领域跨界的优势，吸引的Fans也有着很多的层次，其中更有非常多的女性爱好者，可预期的生命力也可以说非常强。2014年，动画的第二季也即将到来，势必会掀起新一轮的《Love Live！》热潮吧。



↑以《LoveLive！》主角组三人为题材创作的同人插画非常之多。

μ's成员档案

本企划的主人公，16岁的高二学生。8月3日出生狮子座，血型O型。身高157cm，三围B78/W58/H82。在《Love Live！》企划的故事主线中是偶像活动的发起人。做什么事都拼尽全力，是个非常努力的女儿。家里开了一家日式点心老店。

在漫画版中，穗乃果高一的时候是一个非常活跃的剑道部成员，在剑道部的新人对战中也实现了优胜。但因为学校面临入学率过低即将闭校的问题，而决定发起校园偶像的活动。

在动画版的故事中，穗乃果虽然一开始是为了吸引学生入学而发起了校园偶像活动，但在第一次登台的过程中，体会到了这个过程的快乐，产生了想在更多人的关注下演唱的想法。在队伍中，其实也并没有担任什么特别的位置，但因为在不自觉之中吸引周围人的巨大型动力，在成员中被认为是实际的领队。老家是日式点心老店，所以有点吃厌了日式点心的感觉，在学校里总是吃面包。无论何时都展露笑容总而言之打起精神是其长处。根据直觉和一时兴起展开行动，一旦决定了就埋头猛冲的一根筋。多多少少的困难也能凭着天生的超乐观精神一个个突破。μ's的发动机与牵引者。

Editor's Comments

超乐观精神，超强行动力，做事一根筋，甚至是一时兴起就会展开行动。穗乃果就是这样一个身体控制大脑的女孩，但她的行动力却也是吸引伙伴的重要核心。



Character 01

高坂穗乃果

想法单纯开朗的偶像活动发起人，超乐观超开朗的领队。

因为入学率太低面临撤校，原本快乐的高中生活就这样要发生转折了，这让穗乃果无法接受，于是，即使没有什么基础，她也做出了这样"破天荒"的决定。

声：新田惠海

μ's成员档案

17岁的高三学生。生日10月21日天秤座。血型为B型。身高162cm，三围B88/W60/H84。在漫画版中跟TV版动画中都担任着学校学生会长的职务。拥有着乐观面对任何事的明朗性格。尽管至今为止没有过这样的经历，但对于偶像活动是彻底燃起了热情。拥有四分之一俄罗斯血统的混血，祖母是俄罗斯人。孩提时代总是被成为"聪明可爱的艾莉缇卡"。

漫画版中的设定与TV版不同，在漫画版中，绘里与穗乃果、小鸟、海未三人从小相识，是她们的青梅竹马。

而在动画版故事开始的时候，绘里与穗乃果等二年级学生成员一开始并不认识。因为祖母是学院的毕业生，自己的妹妹亚里沙也希望能够入学，并且因为自己作为学生会长的义务感而想为了阻止撤校做些什么，但因为被理事长看穿而被禁止。因为这样的经纬，她一开始对完全是新人组建的μ's持有者否定的态度，在与希和亚里沙争论过自己到底想做什么之后，接受了穗乃果等人的邀请加入μ's。再加入后提出了包括室外Live以及成员之间不谈学姐学妹关系平等相待等意见，运用自己作为学生会长的经验引领着成员们。同时，也非常羡慕穗乃果能够直白地将自己的想法付诸行动的一面。

Editor's Comments

头脑明晰，运动神经拔群，无论做什么都能出色完成。在学校里具有超群人气，并且责任感强烈，四分之一的混血血统为她带来的偶像般外表让她获得了非常高的支持。



Character 02

絢瀬絵里

高人气的学生会长，偶像团体中不可缺少的领导力核心。

或许是因为四分之一的俄罗斯血统，绘里一直有着一种非凡的气质和天生的领导才能，这也注定了她会成为这个偶像团体里闪耀的一员。

声：南條愛乃

01 高坂穂乃果

02 絢瀬絵里

μ's成员档案

16岁的高二学生，9月12日出生的处女座女孩。O型血，身高159cm，三围B80/W58/H80。是穗乃果的青梅竹马，总是被周围称为天然呆，也的的确确是个迷糊娘。对于偶像活动本身并没有什么自信，但非常喜欢唱歌跳舞。擅长插画。

在漫画版中，从穗乃果开始偶像活动起就是成员，一直支持着穗乃果。

在动画版中，小鸟不仅仅从开始也开始在秋叶原的就参加了穗乃果提议的偶像活动，并同时劝海未一起参加，担当着服装制作和舞步设计等方面。也因此被成员们认为是副领队的类型。是秋叶原的招牌女仆Minalinsky，但并未让身旁的穗乃果等人知晓。于动画第六话有短暂出现小鸟当女仆时所拍的照片。第九话的时候被众人发现为Minalinsky。在μ's还是三人成员的时期被招揽去女仆咖啡店打工。认为自己没有什么特别的地方，因此希望能藉由在咖啡店的打工来改变自己。在绘里的建议下担任《Wonder zone》的作词。于动画12话向大家坦白要出国留学一事。于最终话在出发前夕，在穗乃果的挽留下取消。穗乃果的最好的朋友。从幼儿园时期开始就一直在一起的青梅竹马的亲密关系。与穗乃果相对照的性格文静温柔，学习上也十分优秀的优等生。虽然文静内向但是内心坚强，并不会胆小怕事。

Editor's Comments

天然呆、迟钝娘，穿上女仆装还萌力爆表，因为这些鲜明突出的萌点，小鸟在宅男中的人气也非常的高。果然各位还是好这口啊！

Character 03

南ことり

治愈系的天然呆女孩，有着多种才能的副领队

虽然一开始没什么自信，但喜欢唱歌跳舞，而且还能够设计表演服装与舞步，小鸟对团队的贡献也可以说毋庸置疑。

声优：内田彩

μ's成员档案

16岁，高中2年级生。生日3月15日，双鱼座，血型为A型。身高159cm，三围B76/W58/H80。穗乃果的青梅竹马。作为从曾祖母那一代就是这街上的日本舞蹈世家的掌门人出生与就读女子学校的环境中长大，是个标准的大和抚子。本人给人有种老成的氛围，不过性格好胜，对事的竞争意识很强，经常要和同伴较量，以证明自己的努力。Unit「Lily white」的队长。

在漫画版中，一年级时与穗乃果一同带领剑道部。在穗乃果提出退出剑道部成立偶像部的宣言时十分生气，因此发生争吵。后因看到穗乃果等人的努力而和解，并加入偶像部。

TV动画版里则在一开始从属于弓道部，在最初因为穗乃果的突发奇想与自作主张曾经反弹过，因为小鸟的劝告，而加入偶像活动。从《START:DASH!!》开始还进行了原创曲目的作词以及练习的指导等等。算是成员中的实际"作战指挥"。一方面又很容易害羞，但心底里有着对偶像的憧憬。出身于日本舞传统世家，给人以凛然感觉的大和抚子。自幼修行弓道，礼节法度完备周到的女孩子。是严于律己的同时也严于律人的典型。十分厌恶对不良之事妥协姑息。穗乃果小鸟的青梅竹马。



Editor's Comments

因为造型性格方面的原因，海未总会让人联想到偶像大师系列中的如月千早，不过她"大和抚子"的萌点跟千早还是有着不同的风味。

Character 04

園田海未

威风凛凛的大和抚子，今天也要用弓射穿你的心。

也许因为成长的环境，散发着大和抚子气质的海未在一开始并不想参加校园偶像的活动。不过，在后面的活动中，她的才华也逐渐凸显出来。

声优：三森すずこ

μ 's 成员档案

15 岁的高中 1 年级生。生日 4 月 19 日，牡羊座，血型为 AB 型。身高 161 厘米，三围 B78/W56/H83。

好胜的傲娇少女。父母是拥有一间综合医院的院长夫妻。真姬打算继承双亲成为医生为目标而学习各种相关事物。“无男友历十五年”。

在漫画版中想要进入 UTX 学园就读，但因父母强制性的推荐而就读音乃木阪学院，因父母擅自决定此事而十分生气。双亲认为学园偶像是“俗不可耐”。

在动画版中被描述为有音乐才华，避免与周围的人有所关系，因此经常独自一人。每逢休息时间就到图书馆，放学后就到音乐教室。在一次的自弹自唱中被穗乃果看见其音乐才华，而被招揽，起初虽拒绝，但后来还是替 μ's 作曲。《START:DASH!!》的作曲担当。因为已经决定好未来的出路，因此将自己对音乐的兴趣隐藏起来，后在花阳决定加入 μ's 时流露出来，与花阳、凛同时加入 μ's。歌唱出类拔萃，钢琴也备受期待的一年级生。气势与自尊心强烈，不擅长表露本心。凭着与生俱来的气魄甚至敢于强硬地与高年级生争论。其实也有着很寂寞的一面。



Character 05

西木野真姬

傲娇的天才音乐少女，害怕寂寞的医家千金。

才华横溢，总是一个人在音乐教室里自弹自唱的真姬在一开始拒绝了穗乃果的邀请，但害怕寂寞的她在之后不久就融入了μ's的集体中。

声：Pile

Editor's Comments

傲娇，甚至闷骚，一开始很多人都觉得真姬是朵高岭之花，不过其实她只是一个有些才华特长其实闷骚害怕寂寞的普通姑娘，也因此在后面向伙伴们敞开心扉之后她时常被“捉弄”。

μ 's 成员档案

17 岁的高中 3 年级生。生日 6 月 9 日，双子座，血型为 O 型。身高 159 厘米，三围 B90/W60/H82。在学校中担任学生会副会长。虽然并不是出生于关西，但不知为何一口关西腔。持有将占卜抽签等导向不好结果的超强大衰运，专注于占卜的精神能量。

在漫画版中独自一人经营着“神秘研究同好会”，但在废校的环境下不得不决定废社。对穗乃果等人的偶像活动抱持着兴趣而加入。

在动画版里则担任学生会副会长的职务。空闲的时候会在神田明神神社担任巫女。因自己所占卜出的塔罗牌结果，决定在旁待望守护 μ's，有时则会出言帮助。为 μ's 取名字的就是希。

相对照于绘理我行我素的性格，有着混合着关西腔的独特的说话方式。是有着冷静性格的绘理的好搭档。性格开朗大方，甚至有些腹黑因此在全体成员中也被认为是精神年龄最成熟者。虽然有点吊儿郎当，意外的却是谋士？



Character 06

東條希

一口关西腔的腹黑学生会副会长，小心中了她的圈套哦

看起来温柔大方的学生会副会长，是学生会长绘里的好伙伴与好帮手，但她其实是个“腹黑”的谋士，似乎捉弄绘里让她展现出各种表情也是她的爱好之一。

声：楠田亜衣奈

Editor's Comments

成熟腹黑的大姐姐，喜欢捉弄人，还有着独特的关西腔，这样的角色总是能吸引到一票抖 M 死忠，想知道自己的性癖么？从你对希感不感冒就能看你出来啦。

μ's成员档案

17岁，高中3年级生。生日7月22日，巨蟹座，血型为A型。身高154厘米，三围B74/W57/H79。总是喜欢在说话的时候加上"妮可妮可"来卖萌。想着能穿着喜欢的各种各样时尚的衣服而参加偶像活动。但是唱歌却十分地不好。

在漫画版中原本想进入UTX学园就读，但因学费昂贵，而选择进入音乃木坂学园就读。

认为偶像是「让观众绽放笑容」的工作。在动画版里担任偶像研究社的部长。在一年级时成立偶像研究社，但因为妮可的标准太高，其他成员无法负荷而陆续退出。相当关注μ's的行动，认为μ's职业意识不够，因此要求其解散。

后因穗乃果等人的行动而加入μ's，成为第七个加入μ's的成员。以偶像为目标日夜刻苦钻研，真真正正的偶像宅。作为以偶像为目标的前辈而时常以一副很了不起的姿态与穗乃果她们接触。同时在这方面意外失败也很多的笨手笨脚的孩子。非常喜欢在说话的时候加上"妮可妮可"来卖萌，因为很重要所以要说两遍。



Editor's Comments

非常喜欢用"妮可妮可妮"的口癖卖萌，甚至令这句口癖成为了她的代表，出现在各种同人创作之中。也是团体里努力型人物的典型了。

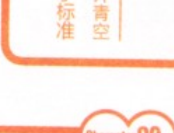
Character 07 矢澤妮可

唱歌不好，但日夜刻苦钻研的"纯血种"偶像宅。

声：德井青空

故事里最早的开始就为成为偶像而钻研的成员，为此还自己办了一个偶像研究部。由于标准太高一开始也并不承认μ's，不过也正是其专业知识给了团队极大的助力。





Character 08 星空凛

行动先于大脑、元气十足的体育系女生　　声：飯田里穂

元气十足的体育系星空凛不仅是团体中的小妹妹，也是大家不可缺少的气氛调节者。

15岁，高中1年级生。生日11月1日，天蝎座，血型为A型。身高155厘米，三围B75/W59/H80。

是个障碍赛跑和足球都很擅长的运动型少女。做事比较迟钝也有点爱哭，不过是个元气十足的女孩。

在漫画版中是穗乃果等人的国中后辈，也因此报考音乃木阪学院。在穗乃果刚开始偶像活动时加入。

动画版里自小学起认识花阳。在小学曾一次穿裙子时被男孩子讥笑，而从此认为自已不适合穿裙子不可爱。与花阳、真姬同时加入μ's。

Editor's Commen

在体育会系中一向开朗活泼，与其闷闷不乐不如身体先行动起来的类型。也因此，她加入μ's的理由非常单纯：好像很好玩的样子。

Character 09 小泉花陽

不起眼的土妹子也能成为偶像！　　声：久保ユリカ

不起眼，不自信，小泉花阳在加入μ's之前就是这样的一个女孩，而这一切也会随着她加入μ's而发生改变。

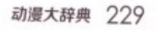
15岁 高中1年级生。生日1月17日，摩羯座，血型为B型。身高156厘米，三围B82/W60/H83。擅于听人讲话、不擅于跟人对谈的害羞内向少女。喜欢小孩子。周围都称呼为「花阳亲(かよちん)」。

在漫画版里是穗乃果等人的国中后辈，也因此报考音乃木阪学院。在穗乃果刚开始偶像活动时加入。没有配戴眼镜。

动画版中自小学起便认识凛，当时已希望成为偶像。于学校中担任饲育委员，照顾着羊驼。戴着眼镜，生性胆小，因凛和真姬的鼓励，而鼓起勇气加入μ's。在加入μ's后换成隐形眼镜。



Editor's Commen



在班级内不怎么起眼，相当老实文静的女孩子。没什么自信，不过这份邻家少女般的单纯可爱也是非常宝贵的。

从声优活动展开的多彩衍生企划

不知从什么时候开始，声优就不再局限于幕后了，而声优的幕前活动更是《Love Live！》的重要组成。
也难怪，这些由演员、偶像、模特、歌手组成的声优团体可以说是三次元的“μ's”，不活跃也太浪费资源了。



三次元的“μ's”

也许是建立在这样一个跨界的虚拟偶像企划的原因，跟VOCALOID系列在商业运作形态上有着本质的区别，《Love Live！》在声优的选择上应该说是煞费苦心。选择的声优，更为接近艺人的概念。

比如园田海未的声优三森铃子，成为声优之前，以“黑川铃子”的艺名在音乐剧和舞台剧活动。有次在舞台表演时，被问到要不要去试试当声优？此后便转向声优界活动。在2009年7月至10月，她以少女偶像团体Cutie Pai的团员“スージー”的身份活动。到了2010年，因出演《侦探歌剧 少女福尔摩斯》，与另外三位也担任主角的声优德井青空、佐佐木未来、橘田泉共组声优团体“Milky Holmes”。2012年12月31日也以自己的个人名义出道成为一名歌手；星空凛的声优饭田里穗，于1991年出生，小时候是一名童星，2002年度开始在NHK儿童节目《天才儿童WIDE》、《天才儿童MAX》里作为TV战士的一员经常性的参与演出，并在2005年度中作为最年长的战士而活跃。2003年6月出版首本写真集，2007年开始歌手出道，2010年主演电影《星砂之岛的小小天使》，另外也在许多连续剧、广告与电影中演出，也活跃于杂志《purepure ピュア☆ピュア》；有着四分之一俄罗斯血统的魅力学生会长绚濑绘里的声优，则是大名鼎鼎的音乐团体fripSide的现任主唱南条爱乃。作为活跃于动画游戏音乐界的著名音乐团体，fripSide演绎了很多非常有名的曲目，其中为《魔法禁书目录》的衍生作《某科学的超电磁炮》制作的片头曲更是拥有爆棚的人气，而这几首歌


↑《Love Live！》的声优们一般都是跨界的艺人，所以形象都不错。

也都是由南条爱乃演唱的；铁杆偶像宅“妮可妮可妮”的声优德井青空不仅有着声优、演员的身份，甚至还有漫画在连载中就可以说是漫画家；女主角高阪穗乃果的声优新田惠海小姐更是一个毕业于声乐科的科班出身的歌手，在为高阪穗乃果配音前也一直在参加各位音乐比赛以及歌手甄选；其他的声优成员们也大多都有歌手、演员、模特等其他方面的艺人属性。

正是因为成员们身兼歌手演员等多方面的艺人属性，在音乐制作的部分，她们有着相当不错的基础优势，尽管现在的声优业界唱歌比配音好的人倒是越来越多了并不稀奇。除了配音以外的表演经验，也让她们在《Love Live！》企划的其

他表演节目中有着不错的表现。也正是因为更接近于艺人的甄选标准，“μ's”的声优成员们的外形都相当出众，至少在声优界可以算是绝对的偶像组合了，相关的Live、见面活动、电视节目上，她们也相当的活跃，也有很多有关她们的采访以及周边，从这些角度来说，她们可以说是名副其实的三次元“μ's”。

Chapter 02 丰富的Live活动

既然是以艺人标准甄选出来的成员，自然少不了Live活动的企划。更不用说在声优偶像化的风潮掀起之后，越来越多的作品制作方开始为炒作自己作品中的角色以及声优的人气为声优举办演唱会了。而且在《LoveLive！》的企划中，Live活动也的确是非常重要的一环。下面就为大家列出几场系列中最为重要的Live。



←在各种舞台活动的时候，声优们就会化身为三次元的「μ's」为大家带来非常敬业的演出。

“Love Live！ ‘μ's’ First Love Live!”

2012年2月19日、横浜BLITZ

首场Live活动，曲目之间SD化的成员们演出的小剧场是这次活动的特点。在活动的最后公布了系列动画化的消息。影像光盘《ラブライブ！μ's First Love Live!》则在2012年11月21日发售。

“Love Live！ μ's New Year Love Live! 2013”

2013年1月3日、TOKYO DOME CITY HALL。

因为日程安排的原因绚濑绘里的声优南条爱乃缺席了本次Live，BiBi组由饭田里穗与楠田亚衣奈临时编入形成了特别编组。9人曲目也在演出过程中由荧幕播放绘里的动画来完成。活动的最后公布了“3rd Anniversary Love Live!”即将举行的消息。Live影像则分为三个部分，所谓特典分别收录在动画BD的第二第四第六卷中。

“Love Live！ μ's 3rd Anniversary Love Live!”

2013年6月16日、太平洋横浜国立大剧院。

通过卫星直播的方式在日本全国的51家影院同时上映的Live活动，与首场μ's First Love Live!一样，有SD化的μ's演出的剧场小动画。演出则以广播剧、Live、动画设定为基准。在活动的最后，发布了第三个企划的游戏、第四个企划的Live以及第五个企划的TV版动画第二期。

“Love Live！ μ's → NEXT Love Live! 2014 ～ENDLESS PARADE～”

预定于2014年的2月8日、9日，也就是上面公布的第四个Live的企划。

难能可贵的是，在活动Live的舞台上由各位声优亲自演绎与再现的曲目舞蹈，有时也会有一些真人很难表现出来的动画中的舞台动作，为了再现这些，声优们甚至要经受比一般职业歌手与偶像更强的特训，这种敬业精神也非常令人钦佩。

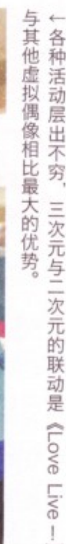
Chapter 03

“μ's”大选举

动画中展开人气投票也并不稀奇了。不过，在 AKB48 的人气热浪席卷整个日本之后，有不少企划开始借鉴起 AKB48 的运作模式，比如《Love Live！》就借鉴了其“AKB 商法”中的一个重要的组成部分——“选举”。《Love Live！》也通过“总选举”的方式，展开了一系列的企划。左面这部分表格，则是《Love Live！》“总选举”的大体情况。

作为一个跨界的虚拟偶像企划，《Love Live！》有着多领域发展的优势，甚至能做到二次元世界与三次元世界的良好互动与结合，这也是其发展的一个重要基础。在第一季的动画之后，《Love Live！》的知名度也上升到了一个新的高度，2014 年由第二季动画领衔的其他企划，势必会掀起新的热潮吧。





←各种活动层出不穷，三次元与二次元的联动是《Love Live！》与其他虚拟偶像相比最大的优势。







↑三次元版“μ's”的集体照。声优们在扮相上跟角色们也是非常接近啊～

←《Love Live！》的声优们的敬业演出，真想去现场给她们应援。

《Love Live！》历次总选举与其他各项投票结果

角色	高坂穗乃果	绚濑绘里	南小鸟	园田海未
1st 单曲位置	中间前列	中右前列	中左前列	左前列
第 1 回总选举	1 位	8 位	9 位	2 位
2nd 单曲位置	中间前列	左后列	中右后列	左中列
第 2 回总选举	4 位	9 位	2 位	5 位
迷你组合	「Printemps」队长	「BiBi」队长	「Printemps」成员	「lily white」队长
3rd 单曲位置	中右中列	左后列	右前列	左中列
第 3 回总选举	1 位	7 位	2 位	3 位
4th 单曲位置	中间前列	中间右中列	左后列	右后列
第 4 回总选举	6 位	9 位	1 位	5 位
双人、三人组合	元气活泼	酷美人	浪漫少女	酷美人
5th 单曲位置	右后列	中间右前列	中间前列	右前列
电擊 G's 杂志封面女郎决定战	1 位	5 位	4 位	2 位
第 5 回总选举	3 位	2 位	9 位	7 位
CURE MAID CAFE「Love Live！ Cafe」μ's 印象女郎投票				1 位
CURE MAID CAFÉ「Love Live！ Cafe」μ's 巧克力女郎投票	7	6	2	3
CURE MAID CAFÉ「Love Live！ Cafe」μ's 咖啡屋印象组投票		1 位	2 位	
μ's 标杆女孩投票			1 位	
Weiß Schwarz 等级 3 争夺选举				2 年级等级 3（1854 票）
游戏女孩决定战第 1 回				
「最适合奖品游戏的谁？」	1 位		2 位	3 位
游戏女孩决定战第 2 回				
「最适合街机游戏的谁？」				
Amlux 东京 助手席女王总选举	8 位	5 位	1 位	6 位

角色	星空凛	西木野真姬	东条希	小泉花阳	矢泽妮可
1st 单曲位置	右前列	右后列	中右后列	中左后列	左后列
第 1 回总选举	4 位	6 位	3 位	7 位	5 位
2nd 单曲位置	右前列	右后列	右中列	中左后列	左前列
第 2 回总选举	6 位	8 位	3 位	7 位	1 位
迷你组合	「lily white」成员	「BiBi」成员	「lily white」成员	「Printemps」成员	「BiBi」成员
3rd 单曲位置	右后列	中左中列	左前列	右中列	中间前列
第 3 回总选举	8 位	6 位	4 位	9 位	5 位
4th 单曲位置	中左中列	右前列	右中列	左中列	左前列
第 4 回总选举	8 位	3 位	7 位	4 位	2 位
双人、三人组合	元气活泼	酷美人	可爱声线	浪漫少女	可爱声线
5th 单曲位置	中左前列	中左后列	左前列	左后列	中间右后列
电擊 G's 杂志封面女郎决定战	8 位	6 位	9 位	7 位	3 位
第 5 回总选举	4 位	1 位	8 位	6 位	5 位
CURE MAID CAFE「Love Live！ Cafe」μ's 印象女郎投票					
CURE MAID CAFE「Love Live！ Cafe」μ's 巧克力女郎投票	8 位	8 位	5 位	1 位	4 位
CURE MAID CAFE「Love Live！ Cafe」μ's 咖啡屋印象组投票					3 位
μ's 标杆女孩投票					
Weiß Schwarz 等级 3 争夺选举		1 年级等级 3（2076 票）			3 年级等级 3（2044 票）
游戏女孩决定战第 1 回					
「最适合奖品游戏的谁？」					
游戏女孩决定战第 2 回					
「最适合街机游戏的谁？」	1 位	2 位		3 位	
Amlux 东京 助手席女王总选举	7	4	2	9	3

“宇宙第一速度”的偶像

如今，有越来越多的人开始注意到这个粉头发大胸部带着耳机喜欢音乐的超级索尼子。
但是，很多人却对她的出身与成长历程知之甚少。



来自黄油厂商的虚拟偶像

早些年提起虚拟偶像的时候，可能所有的人反应过来的只有“初音”，而这些年，随着其他虚拟偶像企划的发展，这些反应也变得越来越多样化。其中有一位粉色披肩中长发、头戴着耳麦，有着傲人胸围并且时常带着吉他的少女的出现率越来越高，这就是接下来我们要谈到的 SUPERSONICO——超级索尼子索尼子。

即使是曾经相对冷门，如今在全国各大大小小的漫展同人展游场时，都经常能看到很多有关索尼子的 cosplay。不过我想包括这些 cosplayer 本人，不少人都不是很了解索尼子的企划来源吧。甚至还有不少人因为她的名字，以为她是 Sony 推出的相关企划。



↑情人节时公布的超级索尼子官方壁纸，拿着巧克力制作的吉他的索尼子果然是秀色可餐啊。

这也难怪，因为这也是索尼子与其他虚拟偶像企划最大的区别——她不是来源于音源软件公司，也不是什么动漫游戏人物，她的诞生，源自一个名为 NitroPlus 的公司的吉祥物企划。而特殊就特殊在，NitroPlus 是一家在美少女游戏业界打拼的美少女游戏厂商，旗下的作品也以成人美少女游戏为主。而



↑游戏化 3D 版的索尼子跟原画还是有不小的区别的，不过 3D 化的表现还是比较令人满意的。

即使在日本，美少女游戏都是一个相当小众的领域，也就难怪国内的很多粉丝不会了解到索尼子的诞生经纬了。

生日为 2006 年 10 月 14 日，设定年龄为 18 岁的索尼子，其实是一个来自未来的偶像歌手。她设定中的出道时间是 2024 年。不过其实以 2006 年 10 月份索尼子诞生这个时间来计算，超级索尼子到今年已经发展了 7 年了，按照一般偶像的寿命来讲，索尼子积累期可以说非常的长。而制作出索尼子的 NitroPlus，在业界一直以风格硬派阴暗著称。索尼子一开始也主要是 N+ 相关游戏以及音乐作品的看板娘与代言人。哪怕是索尼子已经有了相当人气的今天，还有这样的职责。

Chapter 02

不经意间的收获

就像前面说的那样，超级索尼子原本是 N+ 社的吉祥物，设计的初衷并不是什么虚拟偶像。其设计者津路参汰是于 2005 年才加入 N+，接替 Ni θ 的 N+ 第四代本家画师。不过因为资历与风格的问题，津路参汰当时也就参加了两部轻量级作品的制作，于是，她在业余的时间设计了超级索尼子，初衷也只是为 NITRO SUPER SONIC 的网上宣传服务，结果在与玩家们见面之后，受到了预想之外的好评，就这样，索尼子渐渐被 N+ 的决策者们承认，并开始为 N+ 游戏音乐推广服务。随着其人气的上升，N+ 开始为其制作原创音乐，在这个过程中，超级索尼子也开始踏上了虚拟偶像的道路。

所以说，超级索尼子这个虚拟偶像的企划完全是 N+ 不经意间的收获。随着其设定的日渐丰满，这位戴着耳机、有着傲人胸部、穿着露脐装与热裤的可爱女孩开始突破了原本的曝光渠道，在正式成为 N+ 全公司的看板娘之后，索尼子开始向其他各个方面发展。



宇宙第一速度

N+ 开始全面包装索尼子的第一步，就是为其设计了一个以她为中心的虚拟女子摇滚乐团——“宇宙第一速度”，这个由索尼子、绵拔风璃和富士见铃三位少女组成的女子摇滚乐队的成立正值 2010 年 N+ 的新作《アザナエル》发售之前，此时的索尼子已经从一个女高中生成长成了一名怀揣音乐梦想的女大学生，“宇宙第一速度”的新歌《清热火箭》当时则作为一首插曲收录在《アザナエル》之中。而乐队中的固守绵拔风璃则是《アザナエル》的一名配角。

而事实上，在《アザナエル》发售之前，超级索尼子的首张实体单曲《SUPERORIBITAL》已经于 2010 年 11 月 24 日发售，并成为 2011 年决定发售的新游戏的主题歌，而这个游戏的主角正是索尼子，由此可见，N+ 已经下定决心要炒热索尼子的人气了。



多面发展与游戏化

2011 年预定发售的《ソニコミ》期间也经历了几番延期，但 N+ 推广索尼子的决心并没有因此而顿挫。两张实体单曲经过 N+ 的御用唱片公司 GEORIDE 制作发行之后，索尼子的人气急速上升，并开始在青年漫画杂志《Comic Earth Star》上开始漫画连载。其后展开的广播节目“そにっくらじお？”极大的拉近了索尼子与 Fans 的距离。随后与社交游戏网站 GREE 的手机社交恋爱游戏《君と一緒に》的合作，让索尼子客串了两个月的女主角也是让索尼子炙手可热。

除此之外，各类的周边自然也是如火如荼。而其他方面比如跟音乐器材公司的合作还有相关的慈善活动也为索尼子积累了相当的社会影响力。随后，2011 年底推出的《ソニコミ》将索尼子的人气推向更高层次也是顺理成章的事情了。

宇宙第一速度偶像的相关作品

提到虚拟偶像时，我们总能联想到各个虚拟偶像企划的各种关联作品。
超级索尼子自然也不例外，而且得益于娘家NitroPlus在美少女游戏业界宽广的人脉，索尼子友情出演了很多游戏。



繁多的相关作品

尽管索尼子经历了很长的积累期，但其实在这个过程中，索尼子已经出现在很多作品中了。亦或许是因为索尼子是美少女游戏厂商 NitroPlus 的一个意外收获，所以她的发展道路上有很多相关的游戏作品帮助了她。



←超级索尼子联动《梦幻俱乐部》的官方插图，这个造型的确是相当楚楚动人啊。

前面我们提到，在 2010 年 N+ 发售的《アザナエル》，索尼子就是一个嘉宾。在 N+ 之后推出的《鬼哭街》重制版中，索尼子同样也作为嘉宾出现在游戏中。在しゃんぐりらすまーと的美少女游戏《恋ではなく —— It's not love, but so where near.》中，索尼子进行了友情出演。在喜闻乐见的《SHINY DAYS》中也有索尼子的联动企划，索尼子作为作品中家庭餐厅的店员登场，还担当了片尾曲。另外 COSMIC CUT 的美少女游戏《LOVE SICK PUPPIES ～僕らは恋するために生まれてきた～》的片尾曲也是索尼子来担当演唱。

除了同样是美少女游戏业界的这些作品的相关合作之外，索尼子还频繁出现在很多社交网游之中，前面一部分笔者提到了在社交游戏网站 GREE 的手机社交恋爱游戏《君と一緒に》中，索尼子客串了两个月的女主角一时间受到了相当的追捧。在 CJ Internet Japan 的在线动作游戏《LOST SAGA》中，索尼子作为期间限定的联携角色在 2011 年 10 月 27 日到 11 月 24 日的期间登场配信，因为呼声很高，同样的活动在 2011 年 12 月 22 日到 2012 年 2 月 23 日还举办了一次。2012 年 4 月 25 日到 5 月 16 日，索尼子也作为期间限定的联携角色于 USERJOY JAPAN 的 MMORPG 游戏《Le Ciel Bleu ～ル・シエル・ブルー～》中登场。在 Gamania Digital Entertainment 公司推出的网页模拟游戏《Web ナイトカーニバル !》同样也有索尼子的联携企划。

不仅如此，索尼子还参加了很多关联的社会活动，比如配合 comike 的活动，在东京临海高速铁路临海线国际会展中心站的《発車メロディ

一なんだろう？キャンペーン》活动时，索尼子就担任了活动小姐。在名古屋的时尚大厦举办“SUNSHINE SAKAE”活动时，索尼子也担任了活动小姐并出演了电视广告。在东日本大地震之后，索尼子还推出了一手赈灾单曲《ぱわー》，并收录进了 6 月 24 日推出的第三张单曲 CD《進め、BLUE STAR！》中。一系列的社会活动，让索尼子名利双收，并且从某种意义上更接近一个真实偶像的概念。

Chapter 02 演唱活动与CD周边

当然，仅靠联携企划与社会活动就想捧红一个虚拟偶像还是远远不够的，好在 N+ 不仅在游戏圈拥有相当的人脉跟资源，还有一个固定合作的唱片公司 GEORIDE，索尼子的 CD 发行也是相当顺畅。在这个过程中，N+ 给索尼子安排的演唱方面的活动也是非常有效。

说到最能发挥虚拟偶像影响力的平台，恐怕是非 Nico 动画莫属，毕竟像 VOCALOID 系列的发展壮大就离不开 NICO，偶像大师能从如此小众的基础上成为虚拟偶像的大系之一也依靠了其在 nico 动画上数量繁多的同人创作。索尼子也不例外，从 2011 年 8 月开始，索尼子也在 NICO 动画上展开了《歌ってみた》的活动，还有对应的 NG 版《歌っ……えなかった》，在这些单



↑超级索尼子与她的小伙伴们组成的女子摇滚乐团“宇宙第一速度”。

元里，索尼子演唱了相当多的人气曲目，包括跟 VOCALOID 合作的曲目也在这个单元里出现，初音未来的名曲《Dear》就是索尼子《歌ってみた》单元开始的第一首曲目，后来这些曲目还收录成了一张专辑，也是索尼子的 Fan 必定要收的一张专辑。



←津路参汰笔下的索尼子，身材比 3D 版更夸张，但也比 3D 版多一些羞涩的感觉。

而得益于固定合作唱片公司的支持，索尼子的 CD 制作非常顺畅。从《SUPERORBITAL》开始，索尼子共发售了包括《情熱ロケット》、《進め、BLUE STAR!》、《VISION》在内的 4 张单曲与从《GALAXY ONE》、《ラブ・アンド・ピース・プラス》两张原创专辑，以及一张上面提到的由《歌ってみた》单元演唱的曲目与其他由索尼子演唱的 VOCALOID 名曲编辑而成的专辑《SONICONICOROCK》。

超级索尼子的游戏化与未来展望

前面我们讲到，索尼子通过各种联携企划，积累了相当的人气。
不过NitroPlus的老本行毕竟是做游戏，于是在2011年，期待已久以索尼子为主角的游戏也正式发售了。



蕴藏野心的《ソニコミ》

《ソニコミ》是一款由 NitroPlus 推出的 PC 平台的全年龄游戏，在成人游戏圈摸爬滚打了多年的 NitroPlus，一直都渴望能制作出一款同样让



↑ 3D 化的超级索尼子与摄影部分构成了《ソニコミ》主要的卖点。

人认可的全年龄游戏。这次用《ソニコミ》作为他们进军全年龄市场的切入点，可见 NitroPlus 对索尼子的重视。游戏中，玩家扮演一名专属摄影师，与刚出道的少女偶像索尼子相伴，为她拍摄一本出色的写真集。游戏中，主要也就是强调了“拍摄”与交流的成分，其他方面都非常简单，但游戏的目的也就是突出索尼子的魅力，从这点上来讲，《ソニコミ》的设计显得干脆直白。

然而，《ソニコミ》的诞生也并不是一帆风顺，我想了解本作的朋友都会对本作漫画渲染的 3D 画面印象深刻，而这也造成了《ソニコミ》的开发难度远比 NitroPlus 以往制作的 GALGAME 难度高。另一方面，NitroPlus 的核心人物虚渊玄，我可以称呼他是“硬派老中二”么？对超级索尼子的企划态度一直比较冷淡，其实《ソニコミ》的企划很早就已经摆在了 NitroPlus 的日程上，但就是因为各方面的支持都不充分，《ソニコミ》曾一度差点死在企划阶段，直到公司发现索尼子的人气势头非常不错，才决心推出。并且在 2010


←超级索尼子联动同社作品《Stein；Gates》中的女主角助手，诱惑的腿部果然吸引人的目光。

年 4 月首度公布《ソニコミ》的时候还夸下海口说游戏将在夏天发售，结果因为开发难度大不得不取消了。其后，《ソニコミ》也是经历了数次

跳票，直到11月25日才能如期发售。

而开发的难度，想都不用想是因为《ソニコミ》的3D画面上，不过好在NitroPlus的母公司Digiturbo本身是一家技术相对雄厚的软件开发公司，最终《ソニコミ》的效果还是相当令人满意的。另外，拍照部分的加入也让游戏有相当不错的可玩性。尽管3D化的索尼子与原作者津路参汰笔下的还是有不小的区别，但3D化的索尼子还是尽量再现了其可爱性感与纯真的感觉，并被众人接受。可以说，也是《ソニコミ》之后，了解、接受并喜爱索尼子的人变得越来越多。



进军电玩平台

在《ソニコミ》成功推出之后，NitroPlus并没有停止索尼子游戏化的脚步，于是，在幕张国际展览中心举办的“Wonder Festival2013夏”活动的“超级索尼子”展台中，我们得到了NitroPlus带来的有关索尼子游戏新作的消息，而这次，NitroPlus将索尼子带到了现在最红的家用机与掌机平台。

首先是PS3版的《ソニコミ》，顾名思义也就是PC版《ソニコミ》的移植版。游戏以2011年的《ソニコミ》为基准，针对PS3平台进行了操作方面的强化，画面上也进行了优化，有PC版的珠玉在前，PS3版的质量并不是很令人担心。

而更令人期待的，我想应该是预定于2014年发售的3DS版的《SUPER SONICO IN PRODUCTION》。在游戏中玩家将化身制片人，对成为偶像的索尼子进行朝着自己喜欢的方向育成。除了拍照部分之外，游戏里还有演唱会部分以及工作营业部分，流程内容显得相当丰富。而且从已有的情报与图片来看，本作中索尼子不仅有众多可爱的新衣服跟新曲目，整体的画面表现也相当不错。类似于“偶像大师”的《SUPER SONICO IN PRODUCTION》，势必会让更多人化身为索尼子的“偶像大师”。



↑3DS版的《SUPER SONICO IN PRODUCTION》有很多新衣服新曲，令人期待。

经过7年的发展，这个原本只是画师业余设计的人物已经成为了相当有影响力的虚拟偶像，活跃在各个领域。相信在未来，我们会在更多的地方看到这个热爱音乐、有着傲人身材和蓬勃朝气、认真又天然的女孩！

诞生于文化传播中的精灵

所谓虚拟偶像，不仅仅是一个形象或者与之相关的娱乐产品，更是一种文化与精神。
接下来我们介绍的这位就是这样的体现，她诞生于文化，发展于传播，她就是日本文化站的吉祥物——末永未来。



于文化传播中诞生

接下来我们介绍的这位虚拟偶像，比之前介绍的任何一位都更加特殊，她不是什么商业计划的产物，也没有固定的发展模式，她完全就是一个人的女儿，可她的魅力，却让无数的人参与到了塑造她、完善她的过程中来，她就是末永未来。



↑末永未来的主题动画，在这部动画中集结了业界对末永未来的爱。

末永未来（末永みらい）是 Culture Japan 网站的吉祥物萌娘，由丹尼 · 周和 Azami Yuko 共同设定、创作。Culture Japan 是丹尼 · 周创办的一个旨在传播与交流日本文化尤其是宅文化的网站，因为与业内业外的从业者、爱好者们的合作与交流，Culture Japan 成为了一家非常有影响力的文化交流传播网站，成为了世界各地的日本文化及宅文化爱好者交流驻足的重要网站，并受到了日本政府的认可。就是在这个地方，末永未来诞生了。最初在 2007 年时，末永未来只是该网站角落的一张图，但在文化传播与交流的过程中，越来越多的人了解到了丹尼 · 周的这个女儿，并开始同他一起创作完善起她，这个队伍中，有非常多业内著名的画师，像白羽奈尾、こぶいち、克、恋泉天音、空中幼彩等人都参与了进来，绘制了很多未来的同人图，在这个过程中，未来也变得为更多人了解与接受。

同时因为丹尼 · 周与业界众多公司的合作关系，末永未来的周边也陆陆续续的诞生。像是 Good Smile Company、Cospa、Nitro Plus、寿屋、Square Enix……他们与丹尼 · 周合作制作了末永未来的各种周边产品，包括手办、SD 娃娃、鼠标垫、T 恤、食品包装、手机挂饰、等身大看板等等。



↑末永未来的完善离不开各位画师的创作，末永未来的形象也是在这个过程中塑造完成的。

随着未来的知名度越来越高，不仅仅是日本的画师，法国、越南、澳大利亚、瑞典、菲律宾等国家多位知名插画家、同人画师创作了许多的

官方、同人图。可爱的未来还吸引了 cosplay 爱好者的目光，相当多的 coser 也将他们的爱倾注到了这个文化传播中诞生的精灵身上。

随后，有关末永未来的动画短片也制作了出来，未来的家族也完善了起来。不仅如此，未来还频繁的出现在很多动画游戏作品中，比如《迷惘管家与懦弱的我》、角川动画《怪盗天使》等动画和 YUZUSOFT 的《DRACU-RIOT!》与 NitroPlus 的《ソニコミ》等游戏中。这或许就是文化交流与传播的魅力，尽管没有什么固定的商业模式，但末永未来孕育的价值显而易见。



Chapter 02 精灵的生父

而说到末永未来，我们当然要提到她的生父，丹尼 · 周。这个被称为“宅神”的男人，是一名出生于英国的马来西亚华人。他现居住在日本，一手创立了 Culture Japan 品牌。Culture Japan 主要通过电视节目、人物角色、周边产品和活动来宣传日本文化。

丹尼 · 周的这份热忱也受到日本政府的认可，并被委任为 Creative Industries Internationalization Committee 的成员之一。

丹尼 · 周同时也是电视节目《Culture Japan》和《Japan Mode》的导演和主持人。这两个节目每周通过各国的电视台于日本国内外播放。

丹尼 · 周创造的 Culture Japan 的吉祥人物—— 末永未来还曾在多部日本游戏和动画中客串登场，与多家知名公司均有合作项目，当中就包括亚洲航空（Air Asia）、Touch ‘n Go、纪伊国屋书店、Good Smile Company、Bushiroad、Ascii Media Works、King Records、Nitroplus 等等。

他先后在日本航空公司（JAL）担任过计算机工程师；亚马逊日本支局（Amazon Japan）担任网站管理主管；微软 live.com 消费者自组媒体（CGM）网络产品部主管。丹尼 · 周至今依然是在 IT 界中十分活跃。他现在担任着 Mirai Inc 的 CEO，主要负责开发和管理网络新平台。而 Mirai Inc 的客户包括迪斯尼、索尼哥伦比亚音乐公司、科乐美、Production IG、Good Smile Company、Bushiroad、King Records、角川、寿屋、Ascii Media Works、Nitroplus 以及 Sega。丰富的工作经验让他有非常广的业界人脉。



↑众多业界知名的画师也都非常喜欢末永未来，上图就是人气画师唯々月たすく的作品。

丹尼 · 周经常受邀到世界各地演讲，谈论他所钻研的日本流行文化。他同时也是两个全球最大型的动漫活动“动漫博览会”和“亚洲动漫节”的主持人。

此外，丹尼 · 周还曾参与尼康的电视广告、代表广告公司“电通”到坎城国际创意节演讲以及主持 VOCALOID 初音未来于洛杉矶的“Mikunopolis”演唱会。

丹尼 · 周擅长的语言包括英语、日语、普通话、粤语及韩语。

而最近一段时间，他正在制作的智能娃娃末永未来正在吸引所有人的目光与期待。

末永未来的故事设定

末永未来诞生于文化传播站，所以她的设定也是由很多人共同完成的。
其中有末永未来的生父丹尼・周，也有业界知名的设定师，还有在日本文化站上与丹尼・周一起交流的文化爱好者。



末永未来的设定资料

前面我们说到，末永未来在诞生的时候，只是 Culture Japan 站点上的一张画，在站点文化交流与传播的过程中，越来越多的人将目光放在了这个站点的吉祥物身上，画师们开始为未来绘制各种同人图，其他的爱好者们则开始跟未来的“生父”丹尼 · 周一起完善未来的设定资料，并最终得到了下面的版本。



↑出自 Square Enix 首席设计师兼雷霆任务项目负责人 Skan Srisuwan 之手的设定图。

末永未来（Mirai Suenaga）［末永みらい］
生日：3 月 3 日
身高：165cm
三围：B86cm，W58cm，H85cm
年龄：永远甜蜜的 17 岁
血型：未知 (有罕见的 DNA)
身份：末永家长女

性格：身为末永家长女，未来老实勤奋，性格开朗，善良温柔，乐于助人。开心的时候会跳个不停。未来对于好奇的事物，无论结果好坏，都想尝试。有时会不小心让别人受伤。由于未来



←同人画师みわべさくら笔下的末永未来，可爱之中透露出灵性，衬托在背景下，让人非常舒服。

是个老实的女孩，所以别人说什么她都信以为真。兴趣是收藏日本刀，看武士电影时会拿起它们挥舞。在武士时代和 Mirai Millenium 里，我们经常会看到未来为了保护妹妹遥香与恶势力战斗认真的一面。未来在两个故事的主要武器都是日本刀。喜欢东西是日本刀、猫、弓道以及拍摄工程现场。

Chapter 02 末永未来的官方故事设定

完成了设定资料之后，更多的同人创作也就有了创作的基础，其中官方项目“Mirai Millennium”则是由丹尼 · 周自己进行的。设计概念图由 Square Enix 首席设计师兼雷霆任务项目



←来自中国上海的画师 KD 将末永未来与 VOCALOID 结合的创作，让人有种耳目一新的感觉。

（Front Mission）负责人 Skan Srisuwan 与人气画师杏仁豆腐（Anin Tofu）完成设计。另外，项目目前还有一个动画短片，制作方面更是请来了著名的 JC Staff 协助 Mirai Fusion 完成。

不知道是不是因为SF始终是御宅文化的浪漫，企划中的“Mirai Millennium”同样设定在了一个未来的科幻舞台上。故事中，末永未来的父亲末永光年通过工作发现可用专门技术“岩浆阵”(Magma Array) 来获取行星核心的能量。岩浆阵是由深埋在星球里、直径 5 公里的岩浆井所延伸出的一系列地下洞穴组成。岩浆井的深浅根据行星大小有所不同，但通常会直达下地幔。而从行星核心所采取的能量便被称为是下一代能源来源。

经过多年的研究，联合地球理事会 (United Earth Council) 终于宣布地球上所有的化石燃料将在未来 5 年内枯竭。在 Sorunia 居住了 14 年后，光年终被召回了地球，并接取任务，要在日本的富士山附近建造岩浆阵。也因为如此，未来随着父亲回到了地球。尽管研究岩浆阵的初衷是为了可以为人们提供可持续能源，但却因不明人型生物 Renegades 尝试摧毁岩浆场，而导致 Sorunia 的行星表面严重受损。 至于 Renegades 的身份到底是人类还是外星人则不得而知，只知道他们是一群身穿 Renegade 制服的人型生物。

末永未来在 3 岁时与父亲移居到行星 Sorunia。

未来目前在Sorunia的高中就读，但周日放学后，她的身份便成为 Solar Marine 的成员。Solar Marine 是行星 Sorunia 所有超过 15 岁的居民（无论性别）都必须参加的征兵活动。然而在周末，未来还是喜欢和朋友出门逛街以及在家享受悠闲时光。

末永未来还曾穿越时空，去了日本历史上的多个时代——战国、江户、明治、大正、昭和等，但她并不是为了好玩才这么做的。



↑夕阳、天空、樱花树，搭配舒服的光线效果让这张画作的空间感非常出色。

整个故事设定中糅合了校园、科幻与穿越的要素，显得热闹纷呈，虽然目前还只是停留在企划的阶段，不过有业内外这么多朋友一起在投身制作，说不定在不久的将来我们真的能看到这部作品的诞生。

末永未来的周边开发与未来

Culture Japan是一个致力于传播日本文化与宅文化的网站，作为这个站点的吉祥物，末永未来也有很多相关的周边。其中以萌假名、萌汉字以及最近吸引了极大注目的智能娃娃项目最为人所知。



萌假名与萌汉字

“我想让日语学习变得更有趣，于是将日本的萌文化融合在学习当中。成品就是这套在 2012 年 4 月份推出的『萌假名』—— 一套 50 张的平假名学习卡片。”



↑可爱的 Q 版末永未来与日文假名，这套卡片是否也勾起了你学习日文的兴趣？

怀着这样的想法，丹尼 · 周推出了这套“萌假名”的学习卡片，在一夜之间取得了非常大的成功。第一批产品在预购阶段就销售一空，这个产品更登上了日本亚马逊最畅销的动漫周边的第二名。卡片上不仅有着与假名相关的基本信息，每张上面还会有末永未来的 Q 版插画，每张的造型都不同，但都一样的可爱。尽管萌假名起初的受众群是针对有兴趣学习日语的外国人，但也有许多日本人购买了这套学习卡片来教导孩子学习日语！之后我们也推出了“萌假名”的扩展包。2013 年 6 月，丹尼 · 周再度出击，推出了“萌汉字”。一套 80 张的 10 级汉字学习卡片。在“萌汉字”的卡片上，配合着不同的词汇，未来的插画也与各种日本风土民情结合了起来，让“萌汉字”介绍传播日本文化的作用变得更加明显，同样获得了相当的成功。



粘土化的末永未来

得益于丹尼 · 周在业界的人脉以及业内外对末永未来的喜爱与认可，很多的商业公司也参与到了末永未来的周边开发中来。其中，日本手办名厂 Good Smile Company 就推出了末永未来的 figma 与黏土。其中黏土的最终成品的表情是根据 DMYO 的插图制成的。眼睛原本的设计让未来看上去像是一个病娇！上一次 Figma 未来的设计丹尼 · 周全权交给了 Good Smile 负责，但这次的黏土开发丹尼 · 周的团队都有参与。他们负责的部份包括了她的替换表情、痛车以及迷你萌假名的部分。因此，在这个黏土中，未来酱手中拿起了她的代表卡片，脸上露出傻傻的笑容，非常的可爱治愈。配合边上的未来痛车以及多种小物件，俨然“末永未来与她的小伙伴们”的感觉。



末来的智能娃娃计划

“第一次接触日本的娃娃文化是通过这些60CM娃娃——Dollfie Dream。从那时候开始，我便陆续‘领养’了几个女儿。在分享女儿们的照片的同时，我也结交了很多与我同样喜欢娃娃的朋友。”

想很多人认识丹尼·周都是通过网络上的一张照片，照片里，一个男性手捧一只DD娃娃，在一个貌似漫展现场的地方目视远方。没错，这就是丹尼·周，他也是一名DD娃娃的爱好者。在他的Culture Japan的网站上，有着专门的娃娃主页，上面记录了包括他自己的娃娃的照片与信息，世界各地的娃展活动以及各国爱好者之间有关娃娃的交流的情况。

而更令人吃惊的是，他打算将他的女儿——末永未来智能娃娃化。“日本的娃娃文化棒得无法用言语形容！于是我决定开发自己的娃娃——可以和你互动、通知你收取新邮件、提醒读取Facebook和Twitter新消息的互动型智能娃娃。”丹尼·周如是说。

于是，近期他就在网站上公布了自己一手推动的“Smart Doll”企划——也即是制作智能机器人娃娃计划。从发布的视频以及他的发言来看，娃娃的完成度已经达到了相当的高度：主人可以通过手机上的软件与其蓝牙连接实现远程控制娃娃的行动，而且肢体可动性很强，能够进行常规的人体运动，其中一个伟大的成就是娃娃会用手挤压她自己的胸部。不仅如此，它还具备人机交互机能，能对触摸，声音，超声波，运动以及灯光变化等等外界活动做出直接或间接的反应。而且不同于现在常见的机器人，驱使她行动的马达以及机械骨骼都被软质的聚氯乙烯皮肤覆盖其上，从外观上看去就是个非常精巧可爱的DD娃娃。当然，这个企划颇具难度，但我们可以怀着一个美好的愿景，祝愿这个精灵能够被赋予“生命”。



↑集中了众多梦想的末永未来智能娃娃项目，让我们拭目以待天使的降临吧！

末永未来的未来会如何？没有人能给与明确的回答，因为她与其他的虚拟偶像都不同。但在文化交流与传播的过程中，我们可以相信，会有越来越多喜欢日本宅文化的人接触、了解并喜爱上末永未来。这就是文化的魅力，也是文化形象的力量。

虚拟偶像的价值

谈了这么多虚拟偶像，我们又要面对这样的一个问题了：虚拟偶像究竟是什么，她的魅力到底在什么地方？其实，虚拟偶像不仅仅是一个形象，更是文化，通过下文，也许你会了解其价值。



Chapter 01 虚拟偶像是大众参与的文化载体

整理了这么多虚拟偶像的实例，无论是更为大众的像是在世界范围内享有极高人气的VOCALOID家族，还是相对小众的比如偶像大师以及超级索尼子，都有着相比真人偶像更长的生命周期以及相当狂热的死忠支持，于是我们很容易产生这样的疑问，虚拟偶像究竟有什么魅力，能够在不同的层面上焕发如此的生命力。



←画师的广泛参与是虚拟偶像的一个典型特点，末永未来就是这样的典型。

我想一个很重要的原因是，虚拟偶像能够让大众参与进来。比如VOCALOID家族，我们可以看到许许多多的Fans都能从各个渠道参与进来。创作者们创作着VOCALOID关的作品；Dancer们编排舞步，录制各种舞蹈视频；想用自己的声音表达对VOCALOID的爱的人们开展各种“歌ってみた”



↑初音除了有很多同人画作和曲目，还有以这些展开的各种二次创作。

的活动，通过自己演唱VOCALOID的曲目来参与进来；喜欢cosplay的朋友们将自己的精力倾注在重现扮演喜爱的角色；甚至是商业公司、团体，也可以通过各种商业活动与产品参与到VOCALOID的圈中来。

而更重要的是，虚拟偶像并不是一个单纯的角色形象，她的魅力也不局限在我们看到的一个人物上，这是真人偶像难以企及的范畴。当然，我们并不排除有很多的人是因为喜欢VOCALOID的人物形象而喜欢上VOCALOID的，但如果只是停留在这个层面上的喜爱，往往只能是3分钟热度。事实上，更多的人喜爱VOCALOID，是把这些角色当成了

一种文化载体。或者是模拟音源文化，或者是理想的偶像文化，又或者是更广泛的宅文化与日本文化，在我们喜爱的虚拟偶像身上，都有这些文化的承载与集合。

虚拟偶像们都具备这样的属性，其中文化载体的属性最为明显的可能是末永未来。末永未来的诞生，就源自文化传播交流的过程，她的完善，正是其“生父”丹尼 · 周与所有爱好者共同参与交流中完成的。她本身，就代表了这种大众参与的属性。



虚拟偶像是多方面文化创作与价值的集合

局限于运营方式，真人偶像主要是由偶像与相关制作单位旗下的艺人，他们收到了多种限制。而与之相比，虚拟偶像则是多方面文化创作与价值的集合，我想这一点是非常显而易见的。



↑根据《恋爱战争》创作的同人插画，通过初音的呐喊，观者肯定能感受到曲目的主题吧。

掀开虚拟偶像的发展历史，尤其是多种多样的虚拟偶像层出不穷的现在，我们会发现这种趋势会越来越明显，或者说，这种趋势越明显，虚拟偶像们焕发的活力与生命力也就越强。

首先仍然是以最成功的 VOCALOID 例。上面说到，喜爱 VOCALOID 各个层面的爱好者，往往会通过很多种渠道，来参与到 VOCALOID 的创作与传播中来：作曲者们制作 VOCALOID 的曲目；有动画才能的人将已有的素材编辑成各种动画视频；舞蹈爱好者们则制作相关的舞蹈视频；cosplayer 们则在我们生活的现实世界里再现我们喜欢的这一个个形象。

而更多的爱好者们在享受这些文化作品的过程中，再将他们的点子反馈给各个层面的制作者们，这种互动与集合让 VOCALOID 的文化成几何形的增长，并孕育出更多的有形的无形的价值。

再比如相对小众的偶像大师，尽管相对小众，但有关偶像大师的二次创作之繁盛，曾经让这个小众的题材成为 NICO 动画御三家之一。自《偶像大师》街机版诞生起，相关的视频就时有出现。到 2007 年，也就是家用机版发售的那年，《偶像大师》的相关创作 MAD 开始出现在 NICONICO 之上，并在之后愈演愈烈，许多才华横溢的职人



←超级索尼子从宣传、关联企划、合作企划再到游戏化，一条完整的作品链体现了文化集合的价值。

半职人开始加入这个创作队伍，其中不仅诞生了很多后来为人熟知的人气制作人，也发生了

很多动人的故事。数量庞大的相关视频MAD，在NICO上形成了nicom@s的类型，内容更是五花八门：高质量的剪辑类MAD、neta系MAD、自作动画、小说系，等等，创作的全面爆发，为整个偶像大师增加非常多的素材，而这些素材与neta，甚至还反馈到官方的创作之中，比如2011年A-1 Pictures制作的TV版Anim@s中就有非常多的体现，而正是这种多方面文化创作的集合，才造就了偶像大师一度达到数百亿日元规模的“偶像大师经济圈”。

←经过手游企划之后，《偶像大师》系列的二次创作素材又得到了一个拓宽。

相反，一旦将这种多方面多层次的文化创作限制住，虚拟偶像们的活力就会立刻大打折扣。还是偶像大师的例子最为显著。在一段时间内，偶像大师曾经跌入了谷底，大量的创作者都从这个圈子里流失了，这个时期并不是日升黑历史动画的期间，而是在《偶像大师2》发售前后，NBGI因为“炎上事件”后的连锁反应而限制NICO上有关偶像大师的创作视频的时期。事实上，日升的黑历史虽然浪费了偶像大师一个重大的发展机会，但从另一个角度还是提供了一些创作的素材，甚至是激发了爱好者们通过自己的创作来扇日升



↑虚拟偶像之中，应该还是VOCALOID系列的同人创作人气最高吧。

黑历史的动力与欲望。相比，NBGI的这次限制与打击，几乎差点把偶像大师的积累打击殆尽，好在后来限制的解除与动画版的放映，才让相关创作起死回生，也让偶像大师恢复了一些元气，这就是一个非常典型的例子。



↑虚拟偶像是允许大众参与进行二次创作的文化载体，每个人都是创造者。

Annotation
名词注释

东方栀子：东方栀子为我国“自主研发”制作而成的3D虚拟偶像，号称“中国第一虚拟明星”。但是东方栀子只是中国山寨文化对虚拟偶像文化一次粗暴肤浅的理解，其形象造型也涉嫌抄袭日本著名虚拟偶像初音未来而备受争议。后面随着同人创作的流行，大量的观众重新诠释和完善了这个不完美的女孩，使得各方面形象的到了巨大的改观。人们的对栀子的态度也随着慢慢改变。

这种多层面文化创作与价值的集合，也是虚拟偶像的基本属性与魅力体现。或许初音的一首名曲《Tell you world》更能直白的体现这点：everyone，creator（每个人都是创造者）。



中国的虚拟偶像尝试

于是，我们回头看看，属于我们中国的虚拟偶像的尝试。其实，类似的尝试在中国也此起彼伏，包括很多同人创作者创作的自己的"看板娘"，就可以说是虚拟偶像的雏形，然而，更为人所知的"首次尝试"，却让国人丢尽了脸面。

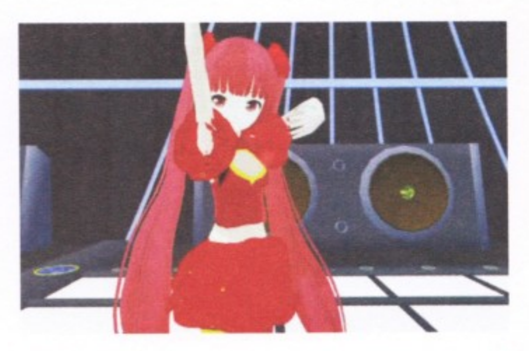
没错，我们要说东方栀子了。

在 2012 年"中国文化艺术奖首届动漫奖颁奖典礼"上，主办方特别请来了"中国第一虚拟明星"的姑娘东方栀子来助阵。但是，就是这么一段演出，却在网上闹得沸沸扬扬，网友指出其一双马尾辫加超短裙的形象与日本虚拟明星"初音未来"有些类似，且东方栀子的配音、动作、面部表情及特效，实在无法达到当下虚拟人物的水平。大部分网友认为栀子穿汉服会比较好，发型也稍改一下，就没有多大问题了。总而言之，网民对东方栀子这一中国新诞生的虚拟明星还是比较看重的，东方栀子的出现也证明了我国往二次元动漫所做的努力。此事不仅在国内网友间闹得沸沸扬扬，在国外更是引起热议，此视频在 Youtube 上也是恶评如潮，播放达 18 万次，好评仅有 50 多次。

这其实就是中国的山寨文化的一次对虚拟偶像粗暴理解的产物。它简单的将虚拟偶像理解为一个形象，而忽视了其作为文化载体的重要本质。形象是可以山寨的，但是文化却难以照搬。虚拟偶像必须是文化创作的集合，她需要人们的参与才能真正成长起来。

不过，在那之后，的确有人开始了对东方栀子的二次创作，这是一个很好的趋势，只是在这样的基础之上，能否最终成为一个成功的尝试，前途未卜。

最后，请允许本书在这里借用百度搜索引擎上对虚拟偶像的描述，来总结虚拟偶像的单元。"虚拟偶像，是一个灵感的源泉，而赋予这个偶像灵魂的正是无数为她贡献了才华和创造力的人们。这无疑开创了一种新的娱乐文化，一个新的偶像时代。"



↑随着中国同人创作者的挖掘，东方栀子相关的二次创作也逐渐繁盛起来。

责任编辑：王战航
封面设计：郑京伟 赵冰波



动漫大辞典

Encyclopedia of Animation Comic and Game


中航出版传媒有限责任公司
CHINA AVIATION PUBLISHING & MEDIA CO., LTD.
www.aviationnow.com.cn


ISBN 978-7-5165-0583-0
9 787516 505830 >
定价：49.80元



责任编辑：王哉航
封面设计：郑京伟　赵冰波



动漫大辞典

Encyclopedia of Animation Comic and Game



中航出版传媒有限责任公司
CHINA AVIATION PUBLISHING & MEDIA CO.,LTD.
www.aviationnow.com.cn



ISBN 978-7-5165-0583-0
9 787516 505830 >
定价：49.80元

责任编辑：王战航
封面设计：郑京伟　赵冰波





动漫大辞典

Encyclopedia of Animation Comic and Game

所有动漫爱好者的必备工具书！

趣味性 引导性 权威性

资深动漫人编撰
《动漫大辞典》
绝对超值典藏！

中航出版传媒有限责任公司
CHINA AVIATION PUBLISHING & MEDIA CO.,LTD.
www.aviationnow.com.cn


ISBN 978-7-5165-0583-0
定价：49.80元